132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > 2 TELJES PC JÁTÉK

GAMER

05 TELJES JÁTÉK DISCIPLES GOLD TRAINZ

...azin

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

[bemutatók]

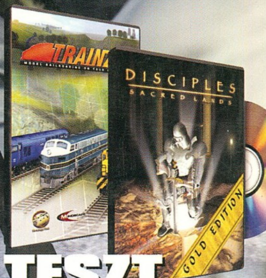
WARLORDS IV
WORD OF CHAOS
UFO: AFTERMATH

[ismertetők]

ENCLAVE
TOCA RACE DRIVER
METAL GEAR SOLID 2

[hardver]

CEBIT 2003
GEFORCE FX 5800 ULTRA TESZT



A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

NYERJ MOZIJEGYET AZ X-MEN2-RE!

PRAETORIANS VÉGIGJÁTSZÁS



2003/05

TARTALOM

INTRO

A bevezető írásának pillanatában ugyan még előttünk van a nagy húsvéti össznépi locsolkodás, de mire ezeket a sorokat olvassátok, remélhetően mindenki magához tért a drága likőrök, illetve az olcsó kölnik okozta kábulatból. A szeszélyes április mindenkit megtréfált a mínuszokkal és a hózáporokkal, de ez szerencsére nem befolyásolta a beérkezett anyagok mennyiségét és minőségét. Mostani számunkat nyugodtan átkeresztelhetnénk „Kommandós Gamerre", hiszen öt akciójáték is helyet kapott benne. Közöttük olyan nagy neveket üdvözölhetünk, mint a PlayStation2-n debütált Metal Gear Solid 2-őt vagy a Rainbow Six sorozat legújabb darabját, az Unreal Warfare motort használó Raven Shieldet. Ugyancsak konzolon (Xbox) debütált a svéd Starbreeze Studios Enclave-je, az általunk tesztelt PC-s átirat elképesztő képi világával és pörgős akciójeleneteivel azonnal belopta magát a szívünkbe. Nagy nyüzsgés volt hardvertéren is, a hannoveri CeBIT-en a Magyar PC Magazin szerkesztőivel karöltve lestük meg a technológiai újdonságokat, ráadásul az utolsó utáni pillanatban beérkezett még egy GeForce FX kártya is, mely meglehetősen vegyes érzelmeket váltott ki a szerkesztőségben. Nagy kavarás volt teljes játék ügyben is, a tesztek során kiderült, hogy a múlt hónapban beharangozott Messiah nincs köszönőviszonyban a Windows XP-vel, észveszejtő hibákat produkált játék közben. Kapcsolatainknak hála sikerült megoldanunk ezt a gondot is, a Messiah helyett két teljes játékot is mellékelünk a májusi Gamerhez (a Messiah egy későbbi időpontban kerül terítékre). Valószínűleg mindenki észrevette már, hogy ideiglenesen visszavettünk az oldalszámból. Ez csak a tavaszi-nyári uborkaszezonra vonatkozik, terveink szerint ősztől visszatérünk a 148 oldalhoz.

GAMER TEAM

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > 2 TELJES PC JÁTÉK
GAMER magazin
05 TELJES JÁTÉK DISCIPLES GOLD TRAINZ
RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD
[bemutatók]
WARLORDS IV
WORD OF CHAOS
UFO: AFTERMATH
[ismertetők]
ENCLAVE
TOCA RACE DRIVER
METAL GEAR SOLID 2
[hardver]
CEBIT 2003
GEFORCE FX 5800 ULTRA TESZT
NYERJ MOZIJEGYET AZ X-MEN2-RE!
PRAETORIANS VÉGIGJÁTSZÁS

A HÓNAP JÁTÉKA

A játék elképesztő grafikával van megáldva. A teljes élmény kemény gépet igényel, hiszen motorja az új Unreal Warfare, amelyet remélhetőleg nem kell már bemutatnunk. Ennek köszönhetően a látvány realizmusa félelmetes. A fegyverek textúrái élethűek, valami homályos háttér tükröződik a távcsövek üvegén. A nap elvakít, ha belenézünk, a lámpák fényének visszaverődése csúszkál a fémes felületeken. A szereplők kidolgozottsága rendkívül igényes, külön élmény megfigyelni a kollegák védőmaszkjának csillogása alól látszó arcukat. Gonosz terroristáink kellőképpen antipatikusak, igaz, némelyik bárgyún vigyorog még kemény tűzharcok közepette is.
A villanó gránát okozta látászavar kivitelezése rendkívül hatásos. A robbanás pillanatában rögzült kép lassan tűnik csak el, átmeneti halláskárosodásunkat sípoló hang jelzi.
Könnygáz beszippantásakor a kép elmosódik, tájékozódási képességünk jelentősen csökken, kiszolgáltatottsági érzés vesz erőt a játékoson, miközben krákogás és köhögés szól a hangfalakból.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver munkatárs: Voith Hunor (voith02@axelero.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **Ppéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Kápé** peter.g.keri@aexp.com
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Grillo** fullar@freemail.hu
Nagy Zoltán nagyz@ipma.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Szomorú hírrel kell kezdenem: Nem kapjátok meg a Messiah-t teljes játéknak, de hogy ne kelljen búslakodnotok, mindjárt két nyomós érvet is felhozunk a mentségünkre. Az első a Trainz, a második pedig a Disciples: Sacred Lands. Így azonban a két teljes játéknak köszönhetően ebben a hónapban csak egy demó CD-t vehettek kézbe. Gondolom, most nagyon „bosszúsak" vagytok.

Most, hogy két CD-t már letudtam, jöhet a harmadik, melyről imígyen szól az ajánlat. Elsőként vegyetek magatokhoz egy halom szabadidőt, másodjára helyezzétek a lemezt a meghajtóba. (Nem, nem a floppyba. S igen, ki kell bontani a használat előtt.) Ha mindezzel megvolnátok, akkor fordítsátok figyelmeteket a demók irányába, ahonnan négy kacér szempár próbál kikezdeni veletek. Innen ugorjatok fejest a rovatok közé, majd irány a mozgókép-előzetesek hada mind a játékok, mind a mozik világából.

Shareware részlegünk megfialt, így innen ezentúl nem csak a játékok, hanem a felhasználói programok szerelmesei sem távoznak üres kézzel. Végül merüljetek el a maradékban.
Hoppá, majdnem elfelejtettem megemlíteni! Az Enclave demóját a Trainz CD-jén találhatjátok meg.
Üdvözlettel: LAWMAN

ENCLAVE DEMO

Az Enclave demóban mind a jó, mind a gonosz oldalon bebizonyíthatjuk rátermettségünket. A Fény harcosaként lovaggal, míg a Sötétség szolgálójaként bérgyilkossal vághatunk neki a két különböző pályának. Először a Jó hadjáratot kell választanunk, csak ennek teljesítése után vághatunk neki a másik pályának. Mindkét karaktert különböző fegyverekkel és páncélzattal láthatjuk el, pontosan úgy, mint a teljes játékban. Érdemes a grafikai részletességet maximumra állítani, csak így mutatkozik meg, hogy az Enclave grafikus motorja mire is képes valójában. Remek akciójáték, mindenképpen érdemes kipróbálni.



TOCA RACE DRIVER DEMO

A Codemasters új autóversenye szakítva az eddigi TOCA-s hagyományokkal inkább az arcade stílust kedvelőknek akar megfelelni, így senki se számítson reális fizikára, viszont annál több TÖRHETŐ autóra és kemény versenyekre. A grafikára nem panaszkodhatunk, az autómodellek kidolgozása nagyon részletes, viszont a fejlesztők nagyobb figyelmet is fordíthattak volna a textúrákra. A demóban egy Lexus LS200 volánja mögé ugorhatunk be, és egy-két tesztkör után máris irány a verseny, amelyet nem is lesz olyan könnyű megnyerni (hehe, őszintén szólva még nekem sem sikerült, azonban ebből nem kell messzemenő következtetéseket levonni, lévén minden szökőévben játszom autós játékkal:)).



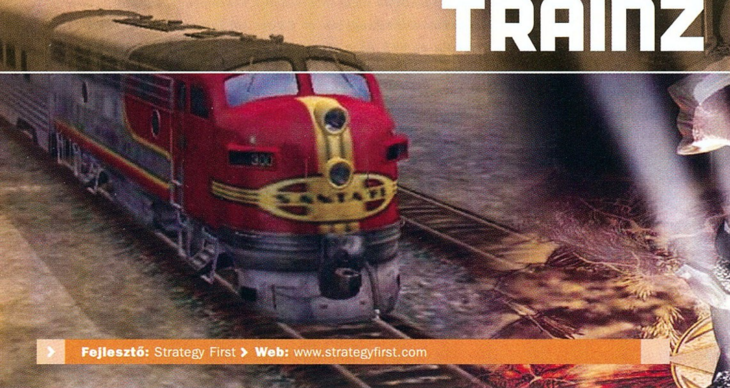
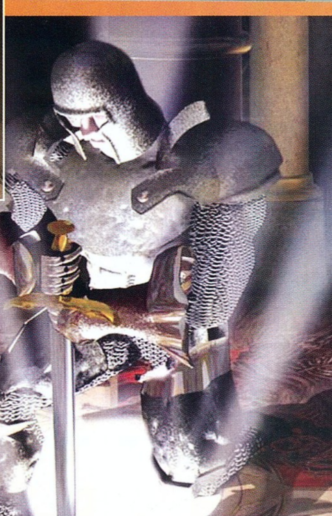
› **TOVÁBB JÁTÉKDEMÓK:** Jurassic Park: Operation Genesis, Top Gun: Combat Zones

Javítások: Command & Conquer: Generals v1.05 › CSI v1.01 › Delta Force: Black Hawk Down v1.1.0 › Europa Universalis 2 v1.07 › Red Faction II v1.01 › Starcraft v1.10 › Starcraft: Brood War v1.10 › TOCA Race Driver v1.1.120 › Unreal 2 v1403 › Vietcong v1.01

PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN: DivX 5.0.3 Pro › Media Player 9 XP verzió › RadTool v1.5u › VobSub v2.23 feliratozó › Norton Antivirus frissítés (2003/04/06) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › FAR Manager 1.70b4 › Total Commander 5.51 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 5.0 › ICQ Pro 2003a build #3800 › ICQ Lite build #1150 › Internet Download Manager 3.14 › No Frills Timer 2.1 › mIRC 6.03 › SurfSaver v2.3 › Capture Express 1.3 › CaptureEze Pro v8.08 › HyperSnap-DX Magyar 5.04.02 › SnagIt 6.2 › ACDSee 5.0 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50 beta 10 › Winamp3 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.30 › Regcleaner 4.3.0.780 › AutoMate 5.0.4 › WinAce 2.20 › WinRar 3.11 (Magyar) › WinZip 8.1 SR-1 › DirectX 9.0 › NVIDIA detonator driver 43.45

HÁTTÉRKÉPEK: Delta Force: Black Hawk Down › Disciples › Enclave › Jurassic Park: Operation Genesis › Metal Gear Solid 2 › Rayman 3 › TOCA Race Driver › TrainZ › Warrior Kings Battles

DISCIPLES GOLD
TRAINZ

Fejlesztő: Strategy First **Web:** www.strategyfirst.com

DISCIPLES: SACRED LANDS GOLD. Az alapjáték 1999 végén jelent meg, de a kibővített Gold változat rá két évvel, 2001 márciusában került a boltokba. Az új kiadás egy remek pályaszerkesztővel, valamint számos küldetéssel is megfejelte az eredetit. A Disciplest körökre osztott játékmenete teszi igazán naggyá, a négy hadjáratból álló kampányban minden stratégiai érzékünkre szükségünk lesz, ha győzni szeretnénk. Négy különböző faj közül kell választanunk a játék elején (ember, démon, élőhalott, törp). Minden hadjárat négy összefüggő küldetésből áll, ahol a legjobb hőst és bizonyos mennyiségű varázstárgyat átvihetünk a következő szintre. A Disciples harcrendszere hihetetlenül jól eltalált rész. A hatalmas seregek helyett kis létszámú kalandozó csapatok küzdenek egymással különböző hősök vezetésével. Csatában a küzdő felek két sorban helyezkednek el, elöl állnak a harcosok, akik testükkel védelmezik a hátsó sorban lévő varázstudókat. Mindegyik fajhoz különböző típusú lények, illetve karakterek tartoznak. Minden küldetésben kapunk egy fővárost, itt választhatjuk ki, hogy milyen irányban fejlesztjük a lényeinket. Választásunk végleges, alaposan meg kell hát gondolnunk, mit lépünk. Nyersanyagok összegyűjtésével nem kell bajlódnunk, azok szépen naponta automatikusan gyarapítják a kincstárunkat, illetve a varázserőnket. A bányákat és a mannalelőhelyeket egy különleges pálcahordozó hős segítségével akár el is orozhatjuk az ellenségtől. Különösen nagy hangsúlyt kaptak a varázstárgyak (lobogók, fegyverek, varázsitalok, tekercsek), ezek használata erősen ajánlott, komoly előnyre tehetünk szert velük. Nagyon fontos rész a karakterfejlődés, a Disciples ezen a téren is jelesre vizsgázott. Minden harc után a túlélők tapasztalati pontot kapnak. Bizonyos szint elérése után a hősünk és a vele egy csapatban harcoló tagok szintet lépnek, aminek áldásos hatását a következő csatában élvezhetjük (magasabb HP, nagyobb találati esély, magasabb sebzés...).

A játék grafikája felett sajnos már kissé eljárt az idő, de ettől függetlenül még egészen jól el lehet vele szórakozni. XP-re való telepítéskor a program jelzi, hogy nem teljesen kompatibilis, ne foglalkozzunk vele, telepítés után a játék hiba nélkül fut.



TRAINZ. A Strategy First gondozásában jelent meg a virtuális –terepasztal-szimulátorok legújabb tagja, a Trainz. Általában a hagyományos játékok számítógépes adaptációi nem sikerülnek túl jóra, de az Auran által kifejlesztett Trainz szerencsére a ritka kivételek közé tartozik. Szerkesztője néhány óra gyakorlás után könnyedén áttekinthető, minden gond nélkül megalkothatjuk álmaink terepasztalát anélkül, hogy súlyos 10, illetve 100 ezreket kellene feláldoznunk a modellekre. A fáradtságos munkával összerakott pályákat ki is próbálhatjuk, meglepően jól sikerült belső nézetből szemlélhetjük meg munkánk gyümölcsét. Három különböző kontinensen ügyeskedhetünk (Észak-Amerika, Európa, Ausztrália), de a szerkesztő segítségével később új helyszínek is elérhetővé válnak. A 2002-es megjelenésnek köszönhetően a játék határozottan jól néz ki, a 3D-s motor szépen megjeleníti a tájat és a szerelvényeket. Sajnos azonban a készítők már elhanyagolták az optimalizálást, meglepően izmos gép kell a futtatáshoz. **MOCSY**







TOPLISTÁK

USA

1. Delta Force: Black Hawk Down
2. Command & Conquer: Generals
3. Rainbow Six 3: Raven Shield
4. The Sims Deluxe
5. Battlefield 1942
6. MS Zoo Tycoon
7. The Sims: Unleashed
8. Shadowbane
9. Sim City 4
10. Battlefield 1942: Road to Rome

ANGLIA

1. Championship Manager
2. Delta Force: Black Hawk Down
3. Command and Conquer: Generals
4. The Sims
5. Splinter Cell
6. The Sims Unleashed
7. Rainbow Six 3: Raven Shield3
8. TOCA Race Driver
9. Sim City 4
10. Indiana Jones and the Emperor's Tomb

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. The Sims Superstar
2. Star Wars Galaxies: An Empire Divided
3. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
4. Rise of Nations
5. Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide
6. Enter the Matrix
7. Harpoon 4
8. Star Wars Knights of the Old Republic
9. Roller Coaster Tycoon 2: Wacky Worlds
10. Homeworld 2

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. Devastation (multi)
2. Battlefield: 1942 (multi)
3. Bandits: Phoenix Rising (multi)
4. Line of Sight: Vietnam (multi)
5. Battlefield: 1942 (single)
6. Magic: The Gathering Online
7. VIETCONG (multi)
8. Rainbow Six: Raven Shield (single)
9. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
10. Fighter Ace 3.5 Trial

AUSZTRÁLIA

1. The Sims Deluxe
2. Command and Conquer: Generals
3. Rainbow Six 3: Raven Shield
4. Harry Potter 2
5. The Sims Unleashed
6. Age of Mythology
7. Freelancer
8. Neverwinter Nights
9. Tom Clancy's Splinter Cell
10. Sim City 4

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Nem panaszkodhatunk az e havi hírekre sem, a közelgő Los Angeles-i kiállítás nem fogja vissza a cégeket a bejelentésektől és az új információk kiszivárogtatásától, bár minden bizonnyal a nagy durranásokat meghagyják az E3-ra. Jól láthatóan a készülő játékok kategóriái közt még mindig az FPS és a stratégia viszi a prímet, kevésbé pezsegnek a szerep- és kalandjáték hírek, bár az online világok fejlesztései töretlen lelkesedéssel haladnak. Bezzeg a Baldur's Gate II: Dark Alliance második része már készül az új generációs konzolokra. De az én szívem PC-s BG III-ra vár... LILY

DAY OF DEFEAT

Fejlesztő: Valve Software
Kiadó: Activision
Honlap: valvesoftware.com

Amikor az első információk szálingózni kezdtek a Day of Defeatről, még egy egyszerű, második világháborús Half-Life MOD-ról szólt a fáma. Aztán a program 2001-ben megjelent, és szépen lassan túlnőtte magát a kezdeti terveken: az évek óta a Counter-Strike mellett az egyik legsikeresebb kiegészítő most nem elég, hogy önálló multiplayer játékként kerülhet a boltok polcaira, de egyben megalapozza a fejlesztő Valve Software és az Activision hosszú távú kapcsolatát, mely vélhetően további sikergyanús termékeket eredményez a jövőben.
Az 1944-ben, az európai frontra helyezett játék nem véletlen, hogy hosszú ideje ekkora népszerűségnek örvend, hiszen mind a szövetségek, mind pedig a tengelyhatalmak oldalán harcba szállhatunk. Kipróbálhatjuk, milyen érzés a csata kellős közepén orvlövésznek, gépfegyveresnek, gyalogosnak vagy akár őrmesternek lenni.
A Day of Defeat átalakítási munkálatai 2002 nyarán kezdődtek: az eredmény nem csak kilenc vadiúj pálya lesz, hanem a már korábbról ismert hat tökéletesítése. A jelentősen felturbózott grafika alapján, ha hihetünk a fejlesztők ígéreteinek, a régi küldetésekre szinte rá sem lehet majd ismerni (persze szigorúan csak a Half-Life engine kereteihez mérten...).
Jelen számunk megjelenésekor elvileg már csak napok kérdése, hogy a program az Államokban a boltok polcain landoljon - reméljük, kontinensünkön sem kell már sokáig várni rá!





HONLAPFIGYELŐ

ÚJ

Blowout - www.blowoutgame.com [akció]
Chaser - www.chasergame.com [FPS]
X-Men: Wolverine's Revenge - www.wolverinesrevenge.com [akció]
Galaxy Andromeda - www.galaxy-andromeda.de [stratégia]
Nexagon: Deathmatch - www.nexagondeathmatch.com [akció]

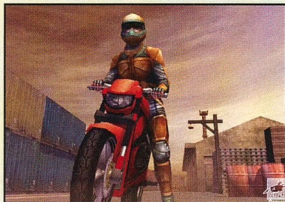


MEGÚJULT

Warlords IV - warlords4.ubi.com [stratégia]
CDV - www.cdv-online.com [cég]
S2 Games - www.s2games.com [cég]

AXLE RAGE

Fejlesztő: Akella
Kiadó: még nincs
Honlap: www.axlerage.com

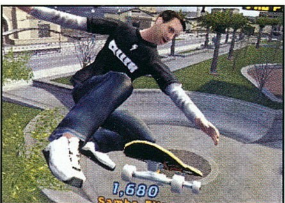


Motoros „freelancerek" lehetünk majd az Akella készülő játékában. A program címe egyben a hősünk beceneve is, Axle Rage ugyanis a No Dice banda egyik tagjaként kell, hogy helyt álljon ebben a posztapokaliptikus vízióban, ahol már nincs egyetlen biztonságos hely sem, a felhőkarcolók tövében bandaháborúk dúlnak, és a rivalizáló politikai felek számára az emberi élet már nem érték...
Meglátjuk, mi sül ki ebből, akár még GTA rivális is lehet.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Fejlesztő: Beenox
Kiadó: Aspyr
Honlap: www.beenox.com

A Tony Hawk's Pro Skater 4 PC-s, illetve Macintosh változata is már béta fázisban van. A játékban a „főhősön" kívül összesen 13 másik versenyző közül is választhatunk, akikkel új trükköket kell majd bemutatnunk, és jóval keményebb pályákon kell bebizonyítanunk ügyességünket.
Az új játékhoz természetesen multiplayer (online is) mód is dukál, melyben összesen nyolcan játszhatunk majd immáron Goal Attack és Capture the Flag módban is.



ENCLAVE 2

Fejlesztő: Starbreeze
Kiadó: még nincs bejelentve
Honlap: www.o3games.com

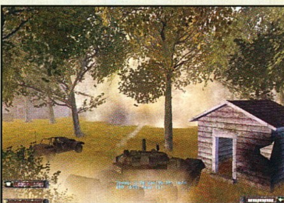


Alig érkezett meg az Enclave első részének PC-s verziója, a Starbreeze már be is jelentette a második epizódot, melyben a mágia elvész. Az óriási háborúban a sötét Outlandereknek kicsúszott a kezéből az irányítás, így a hadjárat győztesei, az Enclavererek és az Ancestorok vették át a hatalmat. Ők arra törekednek, hogy ismét visszaállítsák a békét és a rendet ebben a szétkuszálódott világban. Céljuk elérése érdekében száműznek minden varázslatot a birodalom területéről. De a remény még tovább él az öreg varázslók szívében. Az ősök varázserői a legendás Light Bookban lakoznak. A könyvet a fekete mágus, Callia is meg akarja kaparintani, aki eszközként kívánja felhasználni azt, és saját hasznára fordítani a benne lakozó hatalmas erőt. De Erlendur, a fiatal varázslótanonc célja, hogy Callia útjába álljon, és hamarabb eljusson Enclave-be, hogy minden erejét összeszedve megelőzze Calliát hogy az ne tudjon a könyvhöz hozzájutni...
A teljesen 3D-s játékban az alaposan kidolgozott történet mellett 10 karakter, 28 eredeti, rendkívül szépen kidolgozott pálya, közel 100 fegyver, rengeteg megfejtésre váró rejtély és új, hatékonyabb harci rendszer várja a bátor játékosokat, akik csatlakozni mernek a jó és a rossz viadalához. A játék gépigénye is kiemelendő, hiszen mindössze egy P2 500 MHz-es procival, 128 Mbyte RAM-mal és egy GeForce 1-essel kell majd rendelkeznünk a zökkenőmentes futtatásához.

SÖLDNER: SECRET WARS

Fejlesztő: Wings Simulations
Kiadó: JoWood
Honlap: www.secretwars.net





2010-ben járunk, amikor az Egyesült Államok és Oroszország az eddigi következményeket figyelembe véve megelégelte, hogy egyfajta „Világrendőrség"-szerepet töltsön be. Helyettük egyre több ország inkább titkos haderőkhöz fordult, hogy megoldást nyújtsanak a gondjaikra: ettől kezdve a katonai sikerek nem a nagyhatalmaknak voltak betudhatók, hanem kisebb, ám jól felszerelt szervezeteknek. A Wings Simulations legújabb taktikai akciójátékában az egyik ilyen különleges különítmény parancsnokai lehetünk. A high-tech kellékekkel felvértezett alakulat esetenként különféle járműveket is használ, hogy sikerre vigye küldetését - akár éjjel, akár nappal. És bár a Söldner egy játékosként is kihívást jelent (főként, hogy a készítők pályagenerátort is ígérnek), a stílusából adódóan mégis inkább a multiplayer mód tűnik érdekesnek. Ebben tetszés szerint 32-en is játszhatunk egyszerre, de egyes különleges szervereknek köszönhetően ez a szám akár 128 fő (!) is lehet.





RÖVIDEN...

A Summitsoft március végén hivatalosan is bejelentette, hogy május elsején végre megjelenik az Empire of Magic. Így mire e sorokat olvassátok, már csak 1 hetet kell várni, hogy nekivágjatok e szerepjáték és stratégia-ötvözet kalandjainak.



Készül a Combat Mission: Barbarossa to Berlin folytatása, az Afrika Korps. A körökre osztott és valósidejű stratégiák sajátos keverékében most az 1940-45 közti időszakban látogathatunk el Észak-Afrikába, Olaszországba, Szicíliába és Krétára.



A Pivotal Games is bejelentette hivatalosan, hogy készült a több mint 1 millió példányban eladott Conflict: Desert Storm második része, amely várhatóan szeptemberben jelenik meg.

Az Eidos csomagot készít sikerjátékaiból. A kb. húszezer forintba kerülő dobozban 13 klasszikus lapul majd, köztük például a Hitman, a Tomb Raider Chronicles, a Commandos 2 és az Anachronox is.

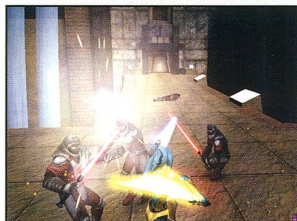


Állítólag a Sierra az E3-on bejelenti a Tribes következő részét...

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Fejlesztő: Raven Software
Kiadó: Activision
Honlap: www.lucasarts.com





Várhatóan még idén (év végén) megjelenik a Jedi Knight sorozat harmadik, befejező része, jelentette be április elején a LucasArts. A játékosok Luke Skywalker jedi akadémiáján ismerhetik meg az Erő hatalmát és annak veszélyeit is.

A készítők kétszer annyi színhelyt ígérnek, mint a Jedi Outcastban volt, és ez alkalommal lesz karaktergenerálás is, tehát választhatunk magunknak fajt, nemet, ruházatot, megjelenést és fizikai tulajdonságokat is.

Ha ez még nem lenne elég, igazi csemege, hogy válaszható lesz a fénykardod megjelenése (markolat és szín), sőt típusa is (igen, lehet olyan kardod, mint Darth Maulnak). Természetesen a „hagyományos" fegyverarzenál sem fog hiányozni a játékból, és ezek palettája is bővül majd...

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Disney Interactive
Honlap: pirates.bethsoft.com







Amikor két ismert és elismert név találkozik, általában valami nagy dolog van készülőben, legalábbis számíthatunk rá, hogy a produktum maradandó élményt nyújt majd számunkra. Esetünkben a Disney és a Bethesda Softworks állt össze egy kis kalózkodásra, hogy elkészítsék a Pirates of the Caribbean című RPG-jüket, amely a Disney hasonló című rajzfilmjén alapszik. Azt mindenki tudja, hogy a Disney alkotásai szinte biztos sikerre számíthatnak, míg a Bethesda legutóbbi alkotásával, a Morrowinddel ért el nagy sikereket. A játék a 17. századba repít vissza bennünket, és a célállomás mi lehetne más, mint a Karib-tenger. Itt egy kalóz bőrébe bújva tengethetjük majd életünket. Az, hogy rettegett kalózként akarjuk szelni a hullámokat, vagy békés kereskedőként vonulunk be a történelemkönyvekbe, csak rajtunk múlik. Vagyonunk és tapasztalataink gyarapodásával lehetőségünk lesz csapat verbuválására, nagyobb hajó beszerzésére vagy felbecsülhetetlen értékű kincsek felkutatására.

A szövevényes történetet sok RPG-elem fogja díszíteni, és a fejlesztők ígéretei szerint okos MI-re és lenyűgöző grafikára számíthatunk. A játék PC-re és Xboxra egyszerre jelenik meg júniusban, míg PS2-re csak később készül el.

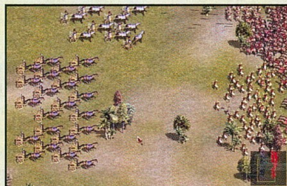
Információink szerint a PotC a törölt Sea Dogs 2 nyomdokain készül...

CHARIOTS OF WAR

Fejlesztő: Slitherine Strategies
Kiadó: Strategy First
Honlap: www.slitherine.co.uk

4000 évvel ezelőtt, a civilizáció bölcsőjében a birodalmak vízért, erőforrásokért és szántóföldekért harcoltak. A Chariots of War most lehetőséget ad, hogy újra átéljük az egyiptomiak, a babilóniaiak, a núbiaiak és az asszírok harcát a túlélésért. 58 különböző nemzet, 164 város és 80 gyarmat várja majd a játékosokat a Közel-Kelet földjein. Lehetőségünk lesz több száz épület felhúzására és számos fejlesztésre is városainkban, miközben a 9 erőforrás valamelyikét gyűjtögetve (pl. mirha, drágakő, lovak) éljük életünket. Népünknek számos természeti katasztrófával is szembe kell majd néznie, ha életben akar maradni, mint pl. földrengések, árvizek, sáskajárások. Alattvalóink boldogsága és jóléte nagyban fog függeni a túlnépesedéstől, katonaságunk erejétől és az étel mennyiségétől. Gondot kell majd fordítanunk a lázadások visszaszorítására is, amit templomok építésével, szórakoztató és más létesítmények létrehozásával tehetünk majd meg. A programot az idei tavaszra ígérték, tehát remélhetően hamarosan megjelenik.





HYBRID

Fejlesztő: Vulcan Software
Kiadó: még nincs
Honlap: www.vulcan.co.uk

Abban talán nincs semmi érdekes, ha hónapról-hónapra újabb sci-fi alapokon nyugvó FPS-ről számolunk be. Az viszont már annál örömtelibb hír, ha egy fejlesztőgárda mindezt a saját maguk által kifejlesztett motorral teszi: ilyen lenne az angliai Vulcan Software programja, a Hybrid. A Mother3D névre keresztelt, négyéves fejlesztőmunka eredményeként létrejött engine tartalmazza az összes manapság divatos 3D-s nyalánkságot, a felbontást pedig akár 1600x1200 pixelig is felnyomhatjuk.
A Vulcan a program készítése során a játszhatóságot és a játékélményt igyekszik a látvány fölé helyezni. A Hybridben három fő pálya lesz, melyek számtalan helyszínre oszlanak - az első például a kerettörténetben fontos szerepet játszó, idegenekkel tömött űrhajó, melyet később persze elhagyhatunk. A fegyverarzenálról egyelőre nem sokat lehet tudni, de az mindenesetre (nagyon) bíztatóan hangzik, hogy az ellenfelek harceszközeit is kipróbálhatjuk, melyek persze jelentősen más technikával készültek, és a „hatásuk" is különbözik az általunk ismerttől.
Mivel a játék fejlesztése még igen kezdeti stádiumban van, az esetleges multiplayer módról jelen pillanatban nincs információ; az viszont biztosnak tűnik, hogy a Hybrid a boltok polcaira kerülhet a jövő év elején - feltéve, ha a Vulcannak sikerül addigra kiadót találnia.

QUAKECON 2003



A QuakeCon szervezői közzétették az idén hetedszerre jelentkező kiállítás helyszínét, illetve dátumát. Az id software támogatásával megrendezendő eseményt a Texas államban található dallasi Adam's Mark Hotelben, egészen pontosan augusztus 14-e és 17-e között fogják rendezni. A szokásos id demonstráció mellett a már jól megszokott négy napig tartó nonstop LAN partival várják az odalátogatókat.
www.quakecon.org

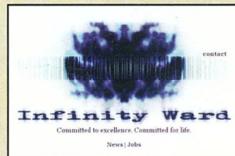
RÖVIDEN...

Az AM:3D kiadott egy Diesel Power névre hallgató programot, melynek segítségével a Hitman 2-höz a Sound Blaster Live!, illetve Audigy tulajok számára teljes 3D hangtámogatást tesz lehetővé.
www.am3d.com/framesets/hitman2_f.htm

Harmadik bétafázisába lépett a Star Wars Galaxies: An Empire Divided. Az idei év legígéretesebb MMORPG-jének tesztelésében résztvevők száma május elejére már elérheti az ötvenezret is!



Nem tétlenkedik az Infinity Ward, a MoH volt fejlesztői gárdája, ugyanis új FPS-en dolgozik. A Quake III motorral futó Call of Dutyt az Activision adja majd ki, de a mikor kérdésre sajnos még nem tudjuk a választ.

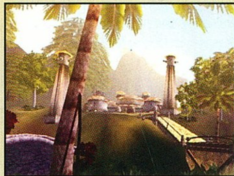


Továbbcsúsztatják a Driver 3 megjelenését. Az Infogrames már nem is ígéri, hogy a játék idén megjelenik, az új időpont 2004 tavasza. A „bűnös" pedig a fejlesztőcsapat, akik tökéletes munkát akarnak csak kiadni a kezük közül.

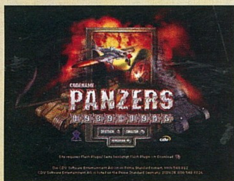


RÖVIDEN...

Szintén csúszik a Savage, amely május helyett csak július végén kerül majd a polcokra. Úgy látszik, a bétateszt több hibára derített fényt, mint amennyire az S2 csapat számított.



Új nevet kapott a Stormregion készülő stratégiája, a Panzers. Mostantól Codename: Panzers néven várjátok róla a híreket. :) Külön öröm, hogy a játék honlapja az angol és a német nyelv mellett magyarul is böngészhető. **www.panzers.de**



Készül a Project Earth 2 folytatása. A CITY Interactive bejelentetése szerint a 3D-s űrstratégia második része még idén, év végén jelenik meg.



Leleményes emberek pénzért árulják a tippeket, hogyan tehet szert valaki szintjéhez mérten rengeteg pénzhez az EverQuestben... Azok után, hogy az egyik szerver guildjének bankosa a teljes céh vagyonát és tárgyait valós pénzzé tette, majd ebből vásárolt magának egy új autót, már meg sem lepődöm semmin...

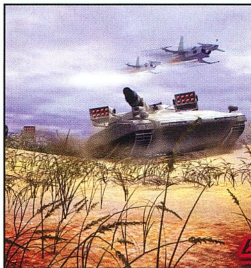


MASSIVE ASSAULT

Fejlesztő: Wargaming
Kiadó: még nincs
Honlap: www.massiveassault.com

Az akciójátékok fejlesztői hosszú ideig dédelgetett programjuk cselekményének helyszínéül előszeretettel választják a távoli jövőt. Hasonló a helyzet a Wargaming következő megjelenése, a Massive Assault esetében is, mely 2365-be kalauzolja a játékost, amikor a Föld erőforrásai már teljesen kiapadtak, így az emberiség hat távoli planétát népesít be. A „költözés" megosztja a lakosságot, és kezdetét veszi a csata az Axis-of-God és a Shadow Clique között. Miután a jóval agresszívabb Shadow Clique realizálja, hogy nyílt háborúval nem nyerhet a Föld ellen, inkább azt a megoldást választja, hogy megpróbálja átvenni az irányítást mind a hat frissen felfedezett planétán – ehhez persze az Axis-of-Godnak is lesz szava...





A Wargaming programja 26 3D-s egységet, 3D hangeffekteket, hatalmas bejárható terepet, mesterséges intelligenciát és persze internetes játéklehetőséget kínál. Mindez a cég saját gyártású motorjának köszönhető, mely, ha hihetünk az ígéreteknek, forradalmi újításokat hoz a műfajban.

A Massive Assault azonban nem csak grafikai megvalósításával, hanem játékmenetével is igyekszik kitörni a biztos középszerből. Ebben az eredeti politikai rendszer segít: a különféle intrikák ugyanis döntő fontosságúak lehetnek a háború kimenetele szempontjából. A végtelen számú végigjátszhatóságot pedig az garantálja, hogy titkos szövetségeseink minden egyes játékban máshol bukkannak fel, tehát nem fordulhat elő, hogy kétszer ugyanabba a stratégiai helyzetbe találnánk magunkat.

Pontos megjelenési dátumról egyelőre nincs információnk, de az mindenesetre bíztató jel, hogy a tesztelés már február folyamán kezdetét vette – jelen sorok írásakor a beérkezett vélemények kiértékelése és a javaslatok játékba történő esetleges beépítése vagy orvosolása folyik.

NORTHLAND

Fejlesztő: Funatics
Kiadó: GMX media
Honlap: www.gmxmedia.net/northland/



Közeleg a május, közeleg a Cultures következő epizódjának megjelenése. Az április 1-én bejelentett 3. rész azonban új nevet visel, ám stílusában követi elődeit, szerencsére.

A sztori ott folytatódik majd, ahol a The Gates of Asgardban véget ért. A nagy ünneplés után a hősök hazatérnek, ám hamarosan Hatschi, a bátor szaracén segítséget kell, hogy kérjen barátaitól, mert hazáját kígyószerű bestiák lepik el... A rutinosabb játékosok meg sem lepődnek majd azon, hogy az északgermán mitológia egyik legismertebb gonoszkodó istene, Loki lesz a dolgok hátterében.

Végezetül néhány számadat: 8 misszió az egyjátékos küldetéssorozatban, 8 szabadjáték, 6 multiplayer küldetés, 3 nehézségi szint.

CHROME

Fejlesztő: Techland
Kiadó: Strategy First
Honlap: www.chromethegame.com



A Techland legújabb taktikai lövöldözős játékában Logan szerepébe bújhatunk, aki hátrahagyva zsoldos múltját fejvadászként kezd új életet. Utazása során találkozik Carrie-vel, aki szintén a Valkyriára szeretne eljutni - a galaxis lehető legtávolabbik helyére. Logan nem véletlenül választotta állomásául ezt a planéta-együttest: a Valkyria a világ különféle részéről származó söpredék birodalma, ahol inkább senki nem kérdez semmit a másikról, és az (ember)élet nem sokat ér. A hely egyébiránt remek munkalehetőséget biztosít, hiszen igen gazdag különféle értékes ásványokban, melyekre több kétes hírű nagyvállalat is feni a fogát. Logant és a hozzá hasonlókat nem erkölcsi megfontolások hajtják: annak dolgoznak, aki a legtöbbet fizeti. A gond csak az, hogy az ilyen kiélezett versenyben Logan nem sokáig lavírozhat egyik helyről a másikra, ráadásul nem éppen patyolattiszta múltja akaratlanul is felszínre kerül. A futurisztikus akciójáték a legjobb sci-fi filmeket megszégyenítő látványvilágának és gyönyörű grafikai megvalósításának köszönhetően nagy érdeklődésre fog számot tartani, de szerencsére a játékmenet is tartogat meglepetéseket. A legtöbb FPS-sel ellentétben a Chrome igyekszik sokkal emberközpontúbbá tenni a játékmenetet azáltal, hogy az általunk megformált főhőst jellemmel ruházza fel, aki cselekedeteink alapján folyamatosan változik, formálódik. Ez persze nem jelenti azt, hogy az akció háttérbe szorulna, sőt! A játék során 18 fegyvert használhatunk kezdve az egyszerű késtől a különféle gépfegyvereken át egészen az aknavetőig. Nyolcfajta járműbe is bepattanhatunk (nem csak szárazföldiekbe!), melyek segítségünkre lesznek az üldözésekben és a helyszínek bejárásában. Apropó helyszínek: a 14, változatos pálya során őserdőkben, sivatagokban, hegyeken, krátereken és megannyi más vidéken barangolhatunk - ezek feltehetően a multiplayer játék során még kiemeltebb szerephez jutnak, már csak a potenciális búvóhelyek miatt is. A Chrome a fent leírtak alapján bátran sorolható a legígéretesebb FPS-ek közé - ha pedig a készítők maradéktalanul teljesítik ígéreteiket, könnyedén az idei év legjobbja is lehet.

WISH

Fejlesztő: Mutable Realms
Kiadó: még nincs
Honlap: www.mutablerealms.com



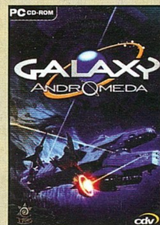
Újabb játékkategória van születőben, becses nevén Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game (UMMORPG), ennek első képviselője pedig a Wish lesz. Tulajdonképpen a kategória nem is olyan új, mint inkább jobb a hagyományosnál. Míg az egyszerű MMORPG-k mindössze pár száz embernek biztosítanak egyidejű játékot, addig a Wish több tízezer kalandornak nyújt majd kikapcsolódást egyszerre. Mindezt licencelt motor segítségével érik el (Internet Communications Engine), amelyet valószínűleg nem ebben a játékban láthatunk utoljára. Azonban a játék itt nem merül ki tartalékaiból, mivel a fejlesztők csodás grafikát ígérnek a valóságnak megfelelő fákkal, amelyek nagy szerepet vállalnak a játék hangulatában. Mindezt a fejlesztők szerint úgy oldották meg, hogy az a lehető legkisebb rendszererőforrást igényelje. Kis irónia, hogy minimum konfigként 2,4 GHz-es, 512 MB RAM-mal, és GeForce 4 Ti vagy Radeon 9700-as kártyával felszerelt gépet jelöltek meg (persze ez csak most tűnik nagy dolognak, a megjelenésig még közel két év van, addig sok víz lefolyik a Dunán). A háttértörténetet egy atombiztos széfben őrzik, és nem is hajlandók elárulni belőle semmit, az viszont már tudható, hogy a játék fantasy világát az embereken felül elfek, orkok, törpék, gnómok és küklopszok hada népesíti majd be. A játék számos kalanddal szolgál majd a játékosoknak, melyek jutalma pénz vagy akár egy ház is lehet. Ha nem sikerült házat szereznünk, még mindig megvásárolhatjuk a saját pénzünkből. Nagy szerepe lesz a kereskedelemnek is, és lesznek játékon belüli versenyek, ahogy céhek is. Egyelőre még nem találtak a játéknak kiadót, bár most még az is kérdés, hogy interneten terjesztik-e a játékot vagy dobozos formában kerül a boltok polcaira. Ahogy megszokhattuk, havi díjat kell majd fizetünk a részvételért, és a fejlesztők már most figyelmeztettek, hogy kezdjünk el spórolni, mert játékuk nem az olcsóságával fogja belopni magát a szívünkbe.

RÖVIDEN...

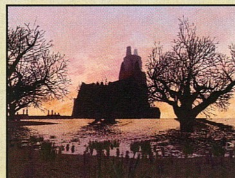
A Horizons: Empire of Istaria fejlesztői (Artifact Entertainment) és a Digital Bros exkluzív szerződést kötöttek. Ők látják majd el az európai szerverekkel kapcsolatos hosting feladatokat, és besegítenek az ázsiai NCSoft-nak is, amely hasonló feladatokat lát el abban a régióban. A program amerikai megjelenése ez év vége. A program béta 1 fázisának résztvevőit már kiválasztották, de még van esély bekerülni a következőkbe, csak türelem...



Új honlapot (lásd honlapfigyelő) és nevet is kapott a volt Imperium Galactica III. A Mithis játékának neve immáron Galaxy Andromeda.



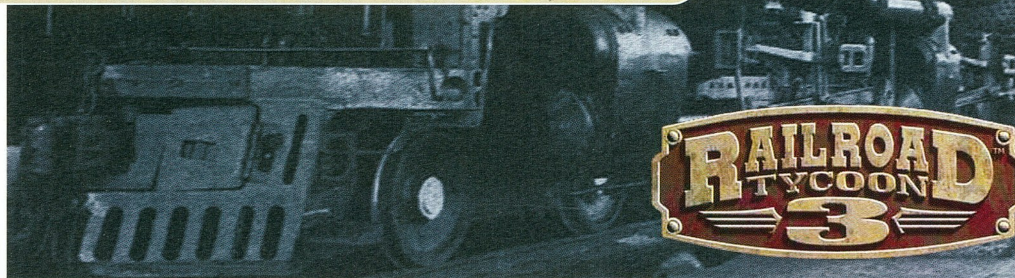
Sikeresen debütált a Mythic Entertainment Dark Age of Camelot kiegészítője Európában. A kontinensen több mint 150 ezer példányban piacra dobott Shrouded Islest a játékosok 90 százaléka megvásárolta. A program ebben a régióban Franciaországban volt a legnépszerűbb. A játéknak jelenleg több mint 220 ezer aktív felhasználója van.



Lapzártakor érkezett hír! A Black Isle mégis kiadta a Fallout 2 editort!
Letölthető: **fallout.blackisle.com**

A HÓNAP HÍRE: RAILROAD TYCOON 3

Fejlesztő: Pop Top Software > **Kiadó:** Take 2 > **Web:** www.poptopsoftware.com



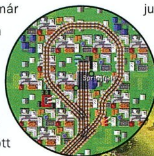
Biztos van otthon - vagy legalábbis régebben volt – mindenkinek játékvasútja. Aligha van olyan játékos beállítottságú ember, akit ne nyűgöztek volna le gyermekkorában a körbe-körbe keringő színes kis mozdonyok, vasúti kocsik. Nem meglepő ennek ismeretében, hogy a gazdasági szimuláció kategóriájába tartozó számítógépes játékok első célpontjainak egyike a vasúttársaság volt. Több sikeres program is kikerült a fejlesztők boszorkánykonyhájából, melyekben saját vasúti vállalkozásunkat kell igazgatnunk, de kiemelkedik közülük a Railroad Tycoon sorozat, melynek már két esztendeje beharangozott, ámde azóta ködde vált harmadik része nemsokára mégis megjelenik feleleveínítve a pici sínek melletti szőnyegen görnyedés élményeit.

A bevezetőben említettük, hogy a sorozat kiemelkedik társai közül. Ezt bizonyítandó, alighanem elegendő megemlítenünk egy nevet, aki részt vállalt az eredet játék, vagyis az első rész megalkotásában: Sid Meier. Bizony ám, az első, még 1994-ben megjelent rész, a Civilization-sorozat atyja, a stratégiai fejlesztők koronázatlan királyának nevéhez fűződik. Ugyan a játék megjelenése aligha vehető komolyan mai szemmel, de az alapokat már ekkor lefektették, és a folytatásban sem változtak.

Ez utóbbi nem két kanyarral követte elődjét, hanem négy kemény évet kellett várnunk rá. A '98-ban napvilágot látott második rész volt az első komoly játék, mellyel a Pop Top belopta magát a játékosok szívébe, és tartalmazott néhány olyan elemet, melyek öt esztendővel ezelőtt még nem számítottak minden esetben maguktól értetődőknek. Ilyen volt például a négy égtáj felé forgatható, illetve kicsinyíthető és nagyítható térkép, az izometrikus nézőpont, a 16 bites, 1024x768-as grafika, valamint a mellékelt szerkesztő. Nem is meglepő, hogy a játék szinte minden fórumon igen magas értékelést kapott.

Újabb hosszú várakozás – most nem is négy, hanem öt év -, és itt van a folytatás, a Railroad Tycoon 3. Egy biztos: a gazdasági stratégiák palettája már annyi remek színt tartalmaz, hogy rendkívül komoly próbatétel a fejlesztőknek, ha az elődökhöz méltó sikereket szeretnének aratni.

A feladat a harmadik epizódban sem változott az elődökben megismertekhez képest. A tizenkilencedik században kezdődő programban a játékos eleinte egy kisebb város közelében kezdi meg vasúttársasága kiépítését a nehézségi fokozattól függő pénzösszeggel a zsebében. Miután a térségben monopolhelyzetbe kerültünk, megkezdhetjük a terjeszkedést a világ jelentős városai, illetve a végső cél felé, mely nem más, minthogy vetélytársainkat csődbe kergetve mi váljunk a világ vasútjainak egyedüli urává. Mivel 2003-at írunk, természetes, hogy a legnagyobb fejlődésen a játék grafikája ment keresztül. Az új 3D-s motornak hála, a pöfögő masinákat nézhetjük akár madártávlatból is, de ha kedvünk tartja, egész közelről is beszívhatjuk a kémények fekete füstjét. A mozdonyok és az épületek kidolgozása szintén megfelel a kor követelményeinek, amire szükség is van, hiszen a rákozelítés lehetősége miatt már nem lehet a részleteket elrejteni.





A minőségi javuláson kívül a Railroad Tycoon mennyiségileg is nagyot lépett előre. A harmadik epizódban nem kevesebb, mint százötven különféle épület között szállíthatunk mintegy harmincöt különféle árut. Szintén alaposan kibővült a pályaelemek, magyarul sínek száma is, melyek közé hidak, átjárók, alagutak és felüljárók is bekerültek. A lényeges kérdés persze a mennyiség területén, hogy hány különféle mozdony fogja húzni az árukat szállító kocsikat. Nos, nem kell aggódnunk, hisz a fejlesztők negyvennél is több mozdonyt pakoltak a játékba a kezdet időszak fekete füstöt okádó lokomotívjaitól egészen a modern idők futurisztikus külsejű szupergépezeteiig.

A világ, melyben társaságunk működik, szintén nem statikus terület, hanem dinamikusan változó univerzum. Na, azért ne számítsunk arra, hogy az ellenfél vonala közepén kinő egy vulkán a földből, gazdaságilag viszont minden mindig változik. Először is könnyen előfordulhat, hogy egy adott árúból nagy mennyiséget termelő hely hirtelen kiapad, vagy valamilyen egyéb esemény hatására nem férhetünk hozzá vonatainkkal. Ezt figyelembe véve nem célszerű nagyon ráállni egyetlen vonalra. Ugyanez igaz a terményekre is, mivel a szintén nagyon életszerűen ingadozó tőzsdén favorizált terményünk hirtelen elértéktelenedhet.

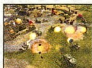
Az utóbbi években a sim-tycoon vonulat játékai tényleg nagyon elszaporodtak, de elegendő egy pillantást vetnünk valamelyik nagyobb időintervallumot felölelő eladási listára, és máris láthatjuk, hogy a játékosok zöme egyáltalán nem bánja e magas szaporulatot, főleg, ha a populáció olyan „őzikékkel" bővül, mint Sid Meier klasszikus vasutas játékának harmadik része. **TRASHER**

PÉNZ BESZÉL

ACTIVISION Az Activision és a Valve szerződést kötött. Első közös termékük az 1944-ben játszódó, Half Life motorral készült Day of Defeat (a játékról bővebben híreink közt olvashatsz) lesz.

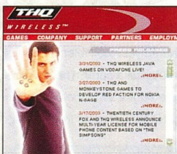


Sonic rajzfilmhősként debütál majd Japánban. Tokióban már áprilistól megy az új sorozat, amely Amerikában és Európában is látható lesz elvileg még az idén. A Sega kék sündisznójától legalább akkora sikert várnak, mint a Nintendo Pokemonjától.



Tiltólistára került Németországban a Command & Conquer: Generals. A kormány Amerika-Irak elleni háborújával indokolta ezt a döntést, hiszen a programban is harcolni kell többek között közel-keleti terroristák ellen Bagdadban felszabadítóként. Az ország szigorú törvényei miatt két évtized alatt egyébként már közel négyszáz játék került feketelistára.

Ha már Németországnál tartunk, érdekes adat, hogy a FFA (Federal Film Board) adatai szerint 60 millió másolt filmkorongot adtak el ott tavaly, és ezek közül több mint 15 millió másolatot az internetről töltöttek le.



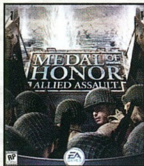
A THQ szerződést kötött az AT&T Wireless-szel, így húsz játékukat adják majd ki AT&T mMode-kompatibilis telefonokra (pl. Nokia 7210, 3590, Motorola T720, Sony Ericsson T306). A programok ára 1-5 dollár között mozog majd. Néhány azonnal letölthető játék: Tetris, MotoGP, Astrosmash.

Ítéletet hoztak az amerikai David Rocci ügyében, aki az Isonews üzemeltetéséért, és az Enigmah lapkák (chipek, melyek lehetővé teszik a másolt játékok elindítását Xboxon) értékesítéséért három év felfüggesztett szabadságvesztés terhe mellett öt hónap fegyházat és öt hónap házi őrizetet kapott. No, és ne feledkezzünk



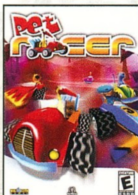
meg a 28500 dollárnyi pénzbírságról sem...

Bár az Interplay bevételei folyamatosan csökkenek, mégis azt állítják, a cég egyre jobban áll: „igaz, egyre kisebb, viszont egészségesebb". Ezzel szemben áll az a tény, miszerint a 2002. negyedik negyedéves jelentései szerint a részvényeik jelentősen zuhantak, a bevételeik az előző évhez képest 67 %-kal csökkentek. A cég szerint ez részben annak is köszönhető, hogy 2 címük a Vivendi Universal Gamesszel kötött új disztribúciós egyezményük alapján jelent már meg.



Törvényszék elé hurcoltak néhány volt EA alkalmazottat. A MoH fejlesztőcsapatának 23 alapító tagja ugyanis kivált a cégtől, és sajátot alapított (Spark Unlimited). Ezzel nem is lett volna baj, csak csomagolás közben magukkal vittek néhány céges anyagot is... Az EA természetesen perelt, visszaszerezte az anyagokat, sőt kártérítést is kapott, ám ennek összegét nem tették közzé.

A Fox Interactive elnöke elhagyta posztját, és áttért a TV-film szektorba. Steven Bersch, aki 1999 óta vezette a céget, ezentúl a Twentieth Century Fox Home Entertainment vezető beosztású alkalmazottja, hogy helyét a Foxnál ki foglalja el, még nem tudni.



Új játékrészleget jelentett be a Strategy First. A Big City Games az észak amerikai megjelenések egy részének gondjait veszi a nyakába, így hozzá kerülnek a gyerek, a stratégiai, a sport, az akció és a kalandjátékok. A programok ára 10-30 dollár között mozog majd ilyen címekkel, mint Pet Soccer, Pet Racer, Bridge 3000, Space Haste II.



A Babel Media rekordidő alatt honosította a Moto GP 2-t. A THQ-val és a Climaxszal kötött szerződés után a cégnek mindössze 3 hete volt, hogy elkészítse a játék francia, olasz, német és spanyol verzióit. A Babel Media elismerten az egyik legjobb „különleges szolgáltatásokat" kínáló cég a játékiparban – nyilatkozta Mike Gamble, a THQ International képviseletében.



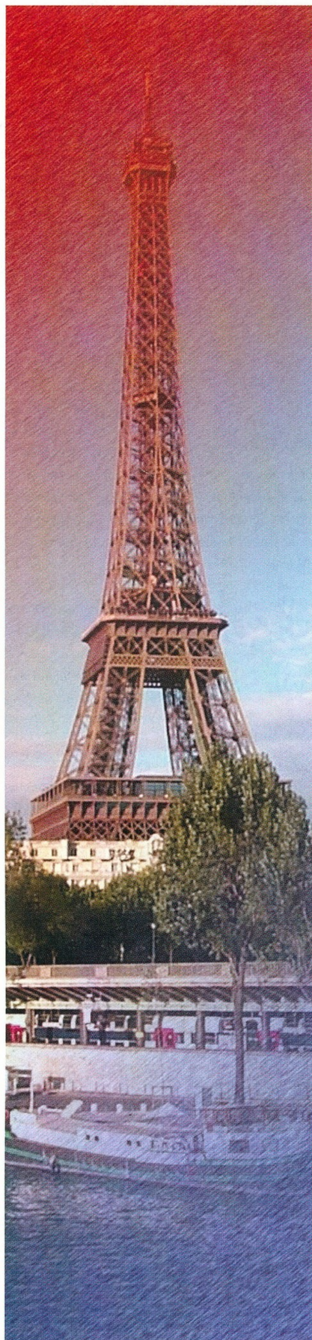
Április elejétől a Microsoft tovább csökkentette az Xboxok árát. A harmadik, ez alkalommal 20 %-os árleszállítás után a fekete doboz már csak 199 euróba kerül...



Úgy tűnik, nem kerülheti el a sorsát, a Dead or Alive filmvászonra kerül. A Tecmo játéksorozata filmadaptációjának költségeit jelenleg 30 millió dollárra becsülik. A sztoriért J.F. Lawton lesz a felelős (referencia: Pretty Woman, Under Siege), valószínűleg a játékban található négy harcias hölgy „felhasználásával" nem lesznek gondjai.







made in... FRANCIAORSZÁG

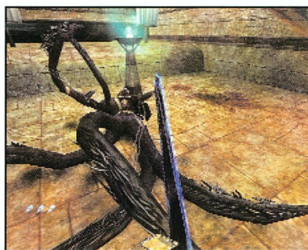
Ha már távolabbi és kellemesebb klímájú helyet ígértünk, valóra is váltjuk azt, országról országra vándorló fejlesztői körképünk új állomása Franciaország.

A világ számomra egyik legvonzóbb országában hazánkhoz képest elképesztően sikeresek a multimédiás kiadványok, így a fejlesztőcégek nagy része foglalkozik ezek készítésével (őket kihagyjuk). Természetesen akadnak itt játékfejlesztő veteránok is, mindamellett, hogy számos új cég jelent meg nemrégiben a világpiacon is. Vannak, akik inkább a hazai piacon sikeresek, vannak, akik helyt állnak a nemzetközi megmérettetésben is, és bizony vannak, akik eltűntek a szoftverpiac harcainak áldozataként (hadd említsem példának csak a Cryót, amely még a Haegemonia fejlesztése alatt szűnt meg, és így a magyar játék kiadását végül a Wanadoo vette át). Sőt, ha információim megbízhatók, gond van a Delphine Software háza táján is, a Moto Racer 3 nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket...

Nézzük, hogy állnak, és mivel foglalkoznak a többiek!

ARKANE STUDIOS

www.arkane-studios.com



Az 1999 októberében alapított, lyoni illetőségű Arkane Studios első munkája még minden bizonnyal elevenen él mindenki emlékezetében, hiszen az Arx Fatalis tavaly év végén jelent meg. A fiúk valószínű kicsit pihengetnek, de nem hiszem, hogy sokáig ülnek babérjaikon, ám új fejlesztésüket egyelőre nagy titokként őrzik.

CARAPACE

www.carapace.fr

Ezt a Párizsban található csapatot valószínűleg kevesen ismerik, hiszen inkább konzolokra fejlesztenek (GBA, PS, PS2). PC-re is megjelenik azonban (a tervek szerint 2004 elején) a Backstage, amelyben Zack, a Los -Angeles-i srác szerepében tehetjük próbára tehetségünket futárként, taxisként, lesifotósként, egyre közeledve a fiú álmának megvalósulásához, ő ugyanis a filmes világba akar bekerülni. Az akció-kalandjáték nem valószínű, hogy például a GTA riválisa lesz, bár Zacknek is meggyűlik majd a baja többek között a rendőrséggel is.



Érdektelennek tűnik számunkra az itt készülő francia, angol és német nyelven megjelenő ProQuizz Football, amely tulajdonképpen kvízjáték lesz, több mint 1500 kérdéssel, melyeket a legnépszerűbb műsorvezetők tesznek majd fel a fanatikusoknak.

MONTE CRISTO GAMES

www.montecristogames.com

Az ország legnevesebb cégei közt szerepel az 1995-ben alapított Monte Cristo, ahol már nemcsak fejlesztés folyik, hanem a cég, mint kiadó is debütált az európai piacon (mint tudjuk, ők adták ki a Platoont is Európa bizonyos területein). A MC 1999-ig évente egy-egy, 2000-ben három, 2001-ben négy, míg 2002-ben már tíz programmal debütált.

Címeik közül néhány: Micro Commandos (érdekes ötlet, a mi világunkban dúló mini-háború, ahol az ütközeteket például a megterített asztalon, pizzák közt vívják meg, és nem ritka a környezetből felbukkanó rémek közt a csótány vagy a macska sem), The Partners (kezdőügyvédként egyengethetjük a karrierünket ebben a kicsit sims-szerű játékban, ahol az irodák meg-





felelő berendezésének a gondja is a nyakunkba szakad). Legutóbbi fejlesztésük a hamarosan megjelenő Fire Department, ahol a „lánglovagok" munkáját próbálhatjuk ki, méghozzá nem csak a közvetlen akció, hanem a menedzsment oldaláról is, hiszen egy tűzoltóbrigád parancsnokaként kell csapatot kialakítanunk, képeznünk embereinket, kiválasztanunk a megfelelő felszereléseket, és a küldetések során megoldanunk a szó szerint égetően sürgős feladatokat.

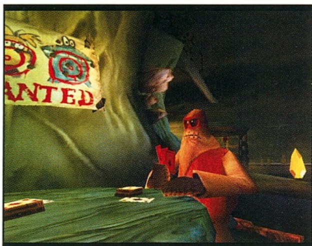
UBI SOFT

www.ubi.com

A francia játékipar legnagyobb és legsikeresebb cége vitathatatlanul a Ubi Soft. Az 1986-ban alakult fejlesztőcsapatból mára akkora vállalkozás lett, amelyik minden platformon jelen van, és 22 országban képviselete is van. Ehhez természetesen kellett, hogy saját fejlesztéseik mellett felvállalják a nemzetközi kiadó szerepét.

Jelenleg talán a legnagyobb érdeklődésre számot tartó címük a március elején bejelentett Prince of Persia: The Sand of Time, amely a cég montreali stúdiójában készül, és elvileg még az idén megjelenik. Ha már a türelmetlen várakozásnál tartunk, megemlíteném a Crouching Tiger, Hidden Dragont is, bár ennek PC-s verziójáról még alig van információ, talán az E3-on... (Annál is inkább ideje lenne feloldani a „hírzárlatot", mert a PS2-es változat már a nyáron megjelenik.)

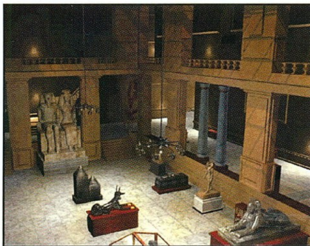
Ám addig sincs okunk panaszra, hiszen a közelmúltban vehettünk kezünkbe olyan címeket, mint a Tom Clancy's Splinter Cell, a Dowtown Run vagy éppen a Rayman 3: Hoodlum Havoc, hogy csak néhány nevet említsek a sok közül.



GALILEA

www.galilea.com

Eddig nem sokat hallhattunk az Antik Gamesről, hiszen a cég csak 2000-ben alakult azzal a céllal, hogy specializálódjon a stratégiai játékokra. Ám a csapat hamarosan felmérte a piaci viszonyokat, és csatlakozott a francia piacon – igaz, inkább multimédiás kiadványaival, közepes kalandjátékaival és gyerekprogramjaival – már aktívan jelen lévő, 1996-ban alapított Galileához. Így a Pax Romana, ez az ősi Rómában játszódó gigantikus stratégia már a Galilea égisze alatt jelenik meg, akárcsak az év végére ígért Great Invasions.



A Galilea nevét azért a mindenevő PC-sek bizonyára ismerik, hiszen ők fejlesztették a The Cameron Filest, a Secret at the Loch Nesst és a Pharaoh's Curse-t is.



> AKIK KIMARADTAK

DiezelPower Studios
www.diezelpower.com
Doki Denki
www.dokidenki.com
Light & Shadow Production
www.lspgames.com
Visiware
www.visiware.com
Visual Impact
www.viprod.com
Widescreen Games
www.wsg.fr
Xilam Animation
www.xilam.com



MICROÏDS

www.microids.com

Az 1985-ben alapított Microïds szintén nagy cég, amely fejlesztéssel és kiadással egyaránt foglalkozik, és több mint 120 alkalmazottjának 60%-a nem is Franciaországban dolgozik. A cég ügyesen bővítette játékainak és a megcélzott hardvereknek a palettáját is, így talpon tudott maradni a nagyok közti megmérettetésben is. A közelmúltban megjelent címeik közül feltétlenül említést érdemel a Syberia, a Post Mortem és a Tennis Masters Series sorozat. Sőt, mire e sorokat olvassátok, már a War and Peace is megjelenik.

A készülő fejlesztések közül előző számunkban olvashattatok részletesen a Syberia II-ről...

INFOGRAMES

www.infogrames.com

Bizony, Bruno Bonnell és Christophe Sapet 1983-ban, Lyonban alapított csapata is már nemzetközi holding céggé nőtte ki magát, a színes tatu emblémát minden játékos ismeri. Az 1800 alkalmazottat foglalkoztató cég referenciaként több mint ezer címet vonultathat fel, igaz, ezek nagy része nem saját fejlesztés. Saját stúdiókban készül több platformra is a Terminator 3: Rise of the Machines, amely várhatóan a filmmel egy időben debütál majd, és a Dungeons & Dragons Heroes, amely Xboxra már az idei nyár közepén megjelenik.



Jól látható tehát, hogy Franciaországban is pezseg az élet, ám kutatásaim során sajnos az is kiderült, hogy rengeteg kisebb cég tűnt el a süllyesztőben, köztük néhányan már az első fejlesztésükbe belebuktak, míg mások több éves próbálkozás után adták fel. Gondolom-remélem, az értékes embereket azért a sikeres cégek felszippantották, így mi, játékosok nem vesztettük el a bennük rejlő lehetőségeket, még ha néhány álom szerte is foszlott... ■ LILY

KÁOSZ SZAVA

> **Fejlesztő:** Brainfactor > **Megjelenés:** 2004. III. negyedév



Néhány nappal ezelőtt roppant ígéretes bejelentésre figyeltem fel. A lassan egy hónapja rebesgetett magyar szerepjáték (bizony, nem stratégia és nem is autóverseny!) körül végre feloldódott a csend, és a projekt a keresztségben a Word of Chaos nevet kapta. Ez pedig nem mást jelent, mint hogy a Brainfactor lángelméi – roppant dicséretes húzással – programjukat az egyik legjobban kidolgozott és legismertebb magyar fantasy világra, Worlukra, a Káosz Világára helyezték, melyet Nemes István teremtett meg 1990-ben a Káosz Szava című regényével. Érdeklődésemet ez másodperceken belül egy interjú halaszthatatlan megszervezéséig fokozta. Az eredmény igazolta gyanúmat: ezt a fejlesztést bizony érdemes kiemelt bánásmódban részesítenünk. A következőkben tehát exkluzív infók Magyarország első számítógépes szerepjátékáról!



A Káosz Szavának története meglehetősen hosszú és fordulatos, ennek játékra történő kivetítése erős linearitást feltételez. Mennyiben fogtok ragaszkodni a könyv cselekményéhez, illetve milyen mértékben kapunk szabad mozgásteret?

Az eredeti regény cselekménye csupán a játék történetének fő szálát adja. Ha mennyiségileg kellene meghatároznom, azt mondanám, hogy a regény története a játék teljes történetének kb. 30%-a. A maradék 70%-ot teljesen új, kifejezetten a játék számára született történetrészletek illetve mellékküldetések adják. Ami a linearitást illeti, meg vagyok győződve róla, hogy a játékos szabadnak érzi majd magát a világban, melyet bejárhat, és hosszú ideig talál majd felfedezni, megismerni, túlélni és megoldani valót... Hogy érzékeltessem a terveink komplexitását, elárulom, hogy a designdokumentáció, amellyel a fejlesztés során dolgozunk, s a játék történetének és működésének „kivonatos" vázlata 2800 oldalas.

Baldur's Gate-ütő szám, rengeteg mellékküldetést sejtet! Netán rendelkezésetekre áll Nemes István, vagy esetleg valamelyik más, a Káosz Világának megteremtésében szerepet játszó ember segítsége?

Igen. Nagy öröm számunkra, hogy a játék történetének megalkotásához az eredeti Káosz könyvek írógárdáját sikerült megnyerni, így ugyanis garantálva látjuk, hogy a játékfeldolgozás története maximálisan hű tud maradni a nagy népszerűségnek örvendő, a Káosz Világára jellemző stílushoz.

Hát még számunkra mekkora öröm! Hány karakterrel folytathatunk majd játékot – irányíthatjuk majd a sorozat nagy neveit?

Skandar Graunhoz kalandjai során egyszerre 3 csapattag csatlakozhat, akik a játék folyamán



változnak majd. Ezen a ponton kénytelenek voltunk eltérni a könyvtől, mivel egy számítógépes RPG-ben olyan nagy létszámú csapatot, mint ami ott kalandozik, nagyon nehézkes lenne megvalósítani, illetve kezelni. Az első kötetben (Káosz Szava) található nevesebb karakterek azonban ilyen vagy olyan formában mind feltűnnek majd a színen, és közülük a legérdekesebbekkel kalandozhatunk is, ám irányítani csak a főhőst (Skandar Graun) tudjuk, a csapat többi tagja saját belátása szerint cselekszik az adott szituációban. (Taktikánk alapvető irányelveit azért lesz majd módunk tisztázni velük, és még sok egyéb „finombeállításra" is lehetőségünk nyílik.) Ahogy az a regényben is megesett, a csapattagok nem mindig lojálisak Skandar Graunhoz, illetve egymáshoz sem. Mindegyik önálló személyiség önálló célokkal és módszerekkel. Ez persze nem jelenti azt, hogy folyton keresztbe tesznek, és csak útban vannak. A csatákban nagyon nagy hasznukat lehet venni, és számos olyan (nem harc jellegű) szituáció adódhat, ahol nehéz lenne nélkülük boldogulni.

Tehát karaktergenerálás nem is várható? Az egyedüli irányítható karakter, fajjal, kaszttal és jellegzetes fegyverrel, valamint varázslatokkal rendelkező Skandar Graunra való leszűkítése nem tesz nagyon keresztbe a játékos szabadságérzetének és az újrajátszhatósági rátának?

Mivel a játék erőteljesen történetközpontú lesz, és e történetben a főhős szerepe illetve személyisége nagyon hangsúlyos, a játékos által irányított karakter single player módban mindig Skandar Graun. Lehetőség lesz rá, hogy néhány tulajdonságát, illetve kezdő értékét beállítsuk, de főhősünk mindig ő marad. Hogy ez mennyire tesz keresztbe a szabadságérzetnek és az újrajátszhatósági rátának, azt egyelőre nehéz megmondani, mindenesetre terveink szerint a játék számos egyéb szabadságérzetnövelő tulajdonsággal rendelkezik majd, tehát a főhős választhatóságának hiánya miatt nem kell feltétlenül temetni a szabadságot.

Számomra mégis szokatlan a karaktergenerálás-mentes szerepjáték gondolata. Mi a helyzet multiplayerben?

Multiplayerben a játékosok abból a 12 „előre gyártott" karakterből választhatnak, akik Skandar Graunhoz csatlakozhatnak kalandozásai során a single player játékban. A többjátékos rész főleg cooperative módra lesz kihegyezve.

A szabályok a Káosz Szerepjáték komputeradaptációi, vagy esetleg valamilyen új rendszert használtok?

A szabályok nagyrészt a Káosz Szerepjáték szabályaira épülnek, de számos újítást és változtatást is alkalmaztunk annak érdekében, hogy a számítógépes adaptáció a lehető legélvezetesebb legyen.

Skandar Graun nem épp az a tipikus pacifista. Mennyiben leszünk harcra kényszerítve, a program hányadrészét teszi majd ki a hack'n slash, és hányadát az igazi szerepjátszás?

A hack'n slash-t igyekszünk, amennyire csak lehet, taktikai alapokra épülő csatákkal háttérbe szorítani úgy, hogy azok azért pörgősek legyenek. Tehát keressük az arany középutat az akció típusú harc (á la Diablo) által kínált gyors játékmenet és a taktikai harc (á la Betrayal at Krondor) aprólékos szerepjátszást lehetővé tevő metódusai között. A harc és a kalandozás arányát igyekszünk 50 – 50% tájára belőni. Tekintve, hogy a történet igen hosszú és szerteágazó lesz, ez az aránypár nagy mennyiségű harcot is ígér mellé.

Ilyesmit reméltem. :) Az irányítási rendszert milyenre tervezitek? First person, távlati third person, esetleg valami egyéb?

A játék 3rd person nézetű. A kamera szögét a játékos állítja, illetve zoomolásra is lehetőség van. Magát a főhőst Baldur's Gate szerű, talajra klikkelős módszerrel lehet irányítani.

Élő, lélegző világba helyeztek majd minket, vagy a környezetünknek – például a Diablo-sorozathoz hasonlóan – mi leszünk a központja?

Azt hiszem, az élő, lélegző világ írja le jobban a környezetet, amelyet építünk. Az NPC-k végzik mindennapi dolgukat, pihennek, esznek, isznak, harcolnak. Mindezt akár a játékostól függetlenül is, természetes módon teszik. Tehát megtehetjük azt is, hogy valakinek a nyomába szegődünk, és végignézzük, mivel tölti a napját. A játék élővilága is változatos. Nem kizárólag lemészárolandó élőlényekkel találkozhatunk. Vannak békésen legelésző, játszadozó, repkedő kreatúrák is. Persze azért őket is el lehet pusztítani... ezt mindenki maga dönti el.

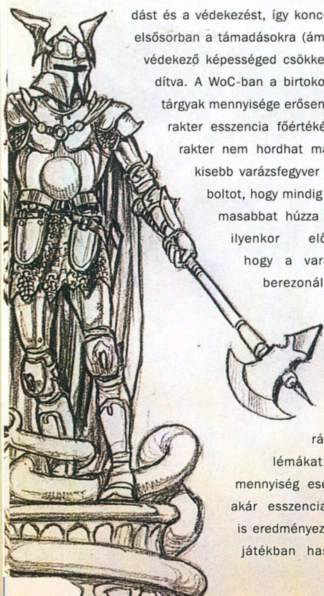
Ezzel kapcsolatban kifejtenéd egy kicsit részletesebben, hogy az NPC-k milyen mértékben rendelkeznek majd saját motivációval, önálló intelligenciával, ill. mekkora teret nyernek majd az előre scriptelt viselkedésfázisok és történések?

Természetesen mind az NPC-k, mind a monsterek komoly AI-val rendelkeznek majd, viszont, mivel a game története is hangsúlyos, a scriptelt viselkedés is jelentős szerephez jut. Ez persze nem jelent birkatürelmű karaktereket, akik mit sem törődve veled tűrik, míg kipakolod a házukat. Amíg nem avatkozol be a mindennapjaikba, addig minden NPC és monster teszi a dolgát, ahogy a scriptje mondja neki. Ha viszont interakcióba kerülsz velük (akár békés, akár agresszív módon), az AI átveszi az irányításukat, és intelligensen reagálnak a játékos cselekedeteire.



A majd valószínűleg sok helyen közölt száraz számadatok helyett beszélnél egy kicsit a játék tárgy- és fegyverszisztémájáról, az egyedi és mágikus tárgyak hogyanjairól (persze, ha valami oltári nagy számmal dolgoztok, nyugodtan mondd el :))?

A játékban szereplő tárgyak nagy része elmozdítható, illetve felvehető lesz. Célunk, hogy a játékos ne egy egyszerű inventoryt kapjon, benne X darab „lyukkal", ahova tárgyakat rakhat, hanem egy „zsákot", amelybe térfogattól és súlytól függően pakolhat. Természetesen, ha vesz egy nagyobb zsákot, akkor abba több mindent lehet belepakolni, egy szütyőbe kevesebbet. A tárgyak esetében a szokásos paramétereken kívül térfogattal is számolunk, így előfordulhat, hogy egy terjedelmesebb tárgy elviszi a helyet a többi elől. Igyekszünk változatos fegyverarzenált biztosítani a játékosok számára, azonban a karakter nem tud automatikusan minden fegyvert használni (azaz csak rendkívül alapfokon). Ahhoz, hogy sikeres legyél egy fegyverrel, meg kell tanulnod vele bánni, ráadásul szétválasztottuk a támadást és a védekezést, így koncentrálhatsz elsősorban a támadásokra (ám ilyenkor a védekező képességed csökken), és fordítva. A WoC-ban a birtokolt mágikus tárgyak mennyisége erősen függ a karakter esszencia főértékétől. A karakter nem hordhat magával egy kisebb varázsfegyver (és -tárgy) boltot, hogy mindig a legalkalmasabbat húzza elő, mivel ilyenkor előfordulhat, hogy a varázstárgyak berezonálnának egymásra, ami koncentrálási problémákat, nagyobb mennyiség esetén pedig akár esszenciarobbanást is eredményezhet. Ami a játékban használt varázslatok, varázsfegyverek és -tárgyak számát illeti, azt hiszem, senkinek nem lesz oka panaszra.



Gondolom, Worluk csinos 3D-ben fog pompázni. Mesélnél a grafikus engine szépségeiről? A DirectX 9-es verzióinak feature listája támogatott?

A grafikai engine hosszú évek kemény fejlesztőmunkájával nyerte el jelenlegi formáját, és a debreceni Snowfall Entertainment programozóinak keze munkáját dicséri. A motor számos kisebb projektünkben jól vizsgázott már, de a WoC az első nagyobb szabású játék, amelyben alkalmazni fogjuk. Az évek során rengeteg funkció és minden fontosabb látványeffekt támogatása beépítésre került. Természetesen az engine-t folyamatosan fejlesztjük, ahogy újabb és újabb kártyák jelennek meg a piacon. A DX9 és annak full feature listája is maximálisan támogatott.

Tudom, nehéz ezt így szubjektíven megítélni, és főleg objektíven nyilatkozni róla, de szerinted mennyiben kapunk „művészi grafikát"? A 3D-s szerepjátékok számomra elszomorító trendje, hogy minden átlagosan néz ki bennük. Az NWN például a tile-alapú pályatervezésével meg sem közelítette a BG2 színvonalát. Mennyire lesz „extra" az, amit tőletek kapunk (hozz fel pár példát is, kérlek)?

Nos, erre a kérdésre tényleg nagyon nehéz választ adni, és szóban valószínűleg nem is lehet, mivel erről nem beszélni kell, hanem meg kell mutatni... :) A játékban szereplő karakterekről már számos helyen jelentek meg képek, tehát, hogy azok hogyan fognak kinézni, és milyen stílusban kerülnek megalkotásra, arról már körvonalazódhat az érdeklődőkben a kép. Amíg engedélyt nem kapunk a kiadótól, hogy shotokat közöljünk a játék helyszíneiről is, addig csak annyit mondhatok, hogy ezek minősége is igazodni igyekszik a karakterek által felállított mércéhez. Amennyire csak lehet, megpróbálunk minden helyszínt egyedivé tenni. A NWN-nál mindenképpen szebbet szeretnénk, mivel ennek a játéknak nagyon funkcionális a grafikája. Ha már a BG-et hoztad fel példaként, akkor elárulom, hogy a vizualitást tekintve példaképünk a PS2-es Baldur's Gate: Dark Alliance. Ott nagyon szépen sikerült megvalósítani, hogy a BG hangulatos grafikáját magas művészi színvonalon át tudják tenni 3D-be. Mi hasonló (ha lehet fokozni, akkor egy kicsit még változatosabb) grafikai megvalósításra törekszünk. (Sorry, hogy PS2-es példát hozok fel egy PC-s játékkal kapcsolatban, de jelenleg számítógépen tényleg nem létezik olyan RPG, amelyhez a WoC grafikáját hasonlítani tudnám...)

> Rendet teremtünk a káoszban

Nemes István bevallottan nem számított arra a folyamatra, amelyet első nyomtatásban megjelent regényével a magyar fantasy hajnalán, 1990-ben elindított. A Káosz Szava megismertette velünk a caldwelli (a Káosz-ciklus tagjai John Caldwell szerzői név alatt jelentek meg) stílus sajátos jegyeit: a humort, abból is többnyire a feketét, a nem minden esetben jellemző baljós, komor hangulatot és a folyamatosan sodró lendületet, mely egy-egy regény végéig többtucatnyi csavaron átbuktat, hogy végül olyan végkifejletnél torpanjon meg, melyre legvadabb találgatásainkban sem számítottunk volna.

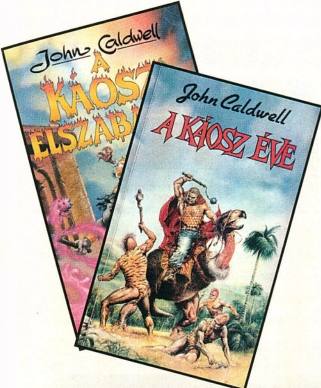
A mű megalapozta az egyik legsikeresebb magyar sf-fantasy kiadó létét (tán máig a Cherubion, és azon belül is a Káosz ciklus könyveit kapkodják el leghamarabb a boltok e stílust tároló polcairól), hatalmas rajongói bázist formált, és a kettő együtt több száz újabb alkotásnak teremtette meg az életterét. Nemes István és társasága magával a Káosz Világával igazán komolyan csak 1998-ban kezdett foglalkozni. Ebben az évben jelent meg a Káosz Sárkányai kötet függelékébe préselve, 112 oldalon (az előbb számoltam meg) az első, csak magával a regények környezetével foglalkozó leírás. Ezt hosszas késedelmek – és az olvasók részéről felfokozott várakozás – után 2001-ben követte végre a Káosz Világa Szerepjáték, mely eredeti (a kezdeti tervekkel ellentétben), teljesen képzettség-alapú szabályrendszerével, rengeteg választható fajával és minden eddiginél részletesebb világábrázolásával majd' mindenkiből megelégedést váltott ki.

A regényeket és a hozzájuk kapcsolódó tucatnyi novellát, majd a szabálykönyvet olvasva bizony nem egyszer eltöprengtem rajta, milyen remek crpg is válhatna belőlük, ám nem gondoltam volna, hogy ez az álmom valaha is teljesül. Ilyen előzmények után nem kérdéses, miért tartottam a bejelentést követő első feladatomnak interjúra invitálni a Brainfactor „álomalkotóit".



YVORL FÉLFÜLÜ HARCOS PAPJA

Skandar Graun meglehetősen ellentmondásos személyiség. Több ezer oldalra rúgó kalandjainak felemlegetése nélkül nehéz őt jellemezni, így csak dióhéjban írnék pár szót róla, hogy a sorozatot egyelőre kihagyott olvasóknak legalább alapinformációkat adjak a Word of Chaos főszereplőjével kapcsolatban. Akik a third person játékokat nagyrészt a főhősnő vonzóan billegő feneke miatt kedvelik, azoknak csalatkozniuk kell. Skandar Graun ugyanis tagbaszakadt, kopasz, félfülű, sebhelyekkel teleaggatott, és monitoron keresztül szerencsére érzékelhetetlenül büdös félork. (Másban se nagyon reménykedjetek: amennyire jellemző Nemes Istvánra, hogy néha elragadja egy-egy szélsőségesen szexi női karakter megformálásának heve, ugyanannyira az illúziók szétrombolásának élvezete is.) Érzelemvilágát leginkább Shrek klasszikus kifejezésével lehet megfogni: olyan, mint a hagyma. Kívül kemény, ijesztő és mogorva (a hagyma persze nem, de a lényeg a haladási irányba történő átmenet), belül... nos belül is hasonló, ám lelkének legmélyén élnek a szeretet, a kegyelem, a megbánás és a bajtársiasság nemes érzései. Szellemileg alig hasonlít ork félfajtársaihoz; bár sokszor hajlamos a konfliktusokat különösebb számvetés nélkül, láncos buzogányával rendezni, néha pedig meglepő filozofikus mélységekbe képes merülni. Ez – és más, jelenleg úgymond: spoiler – által pedig képes Yvorlnak, a Káosz Istenének papi mágiáját használni (vicces módon a ciklus első felében DnD módra memorizálva, míg a másodikban modern stílusban, mannából). Kétségtelenül az egyik legeredetibb fantasy karakter – még másfél év rendelkezésetekre áll az alakjával való megbarátkozáshoz.



Mint azt John Caldwell szinte minden könyve végén tudatja velünk, szerinte a black metal teremti meg a könyvekhez a megfelelő hátteratmoszférát. Osztjátok a véleményét? Lesznek jó kis Csihar betétek? :) (Játékzenének a bm azért meglehetősen durva, és a fantasy miliőhöz képest furcsa is lenne.)



Mi is szeretjük a black metal stílust, viszont sajnos ebben a kérdéskörben sok más tényezőt is figyelembe kell vennünk. Olyan típusú aláfestő zeneként, amelyik a teljes játék alatt szól, nem fogjuk alkalmazni, de hogy lesz ilyen stílusú zene a játékban, az biztos. Csalódni semmiképpen nem fogtok a játék zenéjében. Sok, és változatos lesz. Már most több mint 90 percnyi zenei anyag van készen, de ezt a fejlesztés végéig szeretnénk megduplázni.

Számíthatunk valami hatalmas extrára? (Pl. repülés wyvernhátonm, a Káosz fellegvár ostroma, vagy valami hasonló, könyvtől elrugaszkodott extrémitás.)

Egyetlen hatalmas extra helyett inkább számtalan apró extrát tervezünk. Rengeteg ötletünk van, melyek egy része valóban eléggé extrém. Ezekről nem árulnék el részleteket, ha lehet, mivel meglepetésnek szánjuk őket.

Természetes, az interjúnak nem célja, hogy teljesen megfossza a játékosokat a felfedezés örömétől... Mellékeltek a programhoz esetleg egy SDK-t (-> software development kit – szoftverfejlesztői csomag)?

Hagyományos értelemben vett SDK-t nem, viszont egy editort igen. Ezzel a játékosok is építhetnek majd saját pályákat, tehetnek le szörnyeket, NPC-ket, akiknek meghatározhatják a viselkedését stb. Egyszóval saját modulokat hozhatnak létre, amelyeket azután egyedül, vagy multiban végigjátszhatnak. Fontos, hogy az editorban - ugyan korlátozott módon, de – a létező tárgyak és varázslatok tulajdonságainak megváltoztatásával akár saját tárgyak és varázslatok is előállíthatók lesznek. Ezek azonban az eredeti játékban nem, csupán a játékosok által szerkesztett custom pályákon használhatóak majd.

Örvendetes, sokan szeretnek barkácsolni (köztük én is), de ugye ezt nem tile-alapúan (-> előre megadott elemek beillesztésével) tehetjük, mint az Aurorában?

Helyenként tile-ok használata nélkül szinte lehetetlen játékosok számára is kezelhető editort produkálni, viszont mindenkit szeretnék megnyugtatni, nem sakktáblát kell majd szerkesztgetni... :)

Köszönöm az interjút, a válaszaid feltehetően nem csak az én érdeklődésemet csigázták fel. Bár a megjelenés még jócskán a messziség homályába veszve várat magára, én minden esélyt adottnak látok arra, hogy 2004-ben egy különleges, kiváló játékkal gazdagodjunk. Mivel úgy hallom, már most is rendszeresen benn töltitek a hétvégét, ehhez kitartást, ihletet és sok szerencsét kívánok a magam és a Gamer nevében! A szűkszavúbb válaszokat pedig megjegyeztem, úgyhogy még egy felkérésre a letisztultabb jövőben bizton számíthattok.:) LORD LUCAS Z



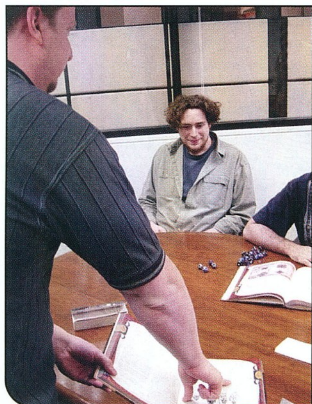
GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



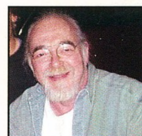
> **Fejlesztő:** Troika Games > **Kiadó:** Infogrames > **Web:** www.troikagames.com

A hősidőkben, vagyis a számítógépes szerepjátékok megjelenésekor még feltűntek olyan klasszikusok, mint például a Champions of Krynn, mely az AD&D egyik legkedveltebb világában, a Dragonlance-ben játszódtak, de aztán a „világ közepe" egyértelműen átkerült az Elfeledett Birodalmakba, vagyis a Forgotten Realmsbe. Már az említett hőskorban is kalandozhattunk például mélysötét rémségei között, de az igazi áttörést a már lassan szintén a klasszikus besorolással illethető Baldur's Gate hozta meg. Az azóta megjelent AD&D, illetve később D&D szerepjátékok mindegyike, a Baldur's Gate II, az Icewind Dale két epizódja, valamint a legnagyobb népszerűségnek örvendő Neverwinter Nights is Elminster, Drizzt és Jarlaxle otthonába kalauzolja el a játékosokat. A Troika Games vezetői azonban úgy vélték, hogy kissé visszanyúlnak az időben, és az első AD&D világot, a Greyhawkot veszik elő a fejlesztés meglehetősen korai stádiumában lévő játékukhoz, a Greyhawk: The Temple of Elemental Evilhez. Erre a névre bizonyosan felkapják a fejüket a profi Greyhawk-játékosok és -mesélők, hiszen a Temple sorozat az első hivatalos Greyhawk-modulok közé tartozik.

EGY KIS MIZÉRIA A SZABÁLYOKKAL. No igen, a Greyhawk még csak nem is a Second Edition Advanced Dungeons & Dragons szabályainak világa, hanem még az „ősi", eredeti D&D kívánalmaival párhuzamban készült. Nincs is evvel semmi gond, de a Troika a programját már a legújabb, harmadik kiadású D&D szabályok alkalmazásával szeretné piacra dobni. Mi hát a teendő, át kell bizony konvertálni az eredeti kalandmodult a legújabb szabályoknak megfelelően. Ha a Temples modulsorozat a második kiadású AD&D szerint készült volna, nem lenne túl sok gond, hisz ebben a rendszerben már erősen jelen vannak a szakértelmek, igaz, hogy még eléggé a mesélőre bízva, hogy mekkora hangsúlyt helyez rájuk. Az eredeti D&D szabályokban viszont még nem eléggé hangsúlyosak a skillek, melyek a featekkel karöltve a harmadik kiadású szabályrendszer alapját képezik. A fejlesztőgárda mindenesetre alaposan felkészült ezen e téren is – ha hinni lehet a híreknek, külön alkalmaztak egy olyan személyt, aki valósággal két lábon járó szabálygyűjtemény.

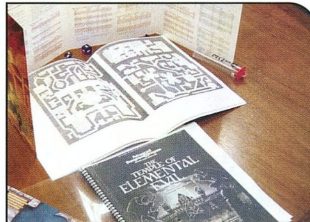


ROSSZFIÚK ÉS JÓFIÚK. „Játszd ki a jellemet" – mondta a mesélő, és a játékoshoz vágta a radírt. Ez az eset bizonyára sok szerepjátékossal előfordult már, és van is abban valami, hogy a cselekedetek határozzák meg a karakter jellemét, ami sokkal rugalmasabb, mint az előre beírt jellemnek megfelel-

> **GARY GYGAX**
>
> 
>
> E. Gary Gygax neve minden bizonnyal ismerősen cseng valamennyi szerepjátékos fülében, hiszen nyugodtan nevezhetjük e milliók által kedvelt játék egyik atyjának. Gygax 1938-ban született a Szeles Városban, vagyis Chicagóban. Elsőként 1968-ban „hallatott" magáról, amikor életre hívta a GenCont, a máig évről évre megrendezett hobbikiállítást. 1973-ban alapította barátjával a TSR-t, majd '76-ban a belőle alakult TSR Hobbies Inc. elnöke lett. Később személyes gondok miatt elhagyta a céget, de időközben négy szabálykönyv, tucatnyi regény, két, a játékkal foglalkozó értekezés, és nem utolsó sorban Greyhawk mesés világa született meg a tollából. Gary igazán tág érdeklődési körrel rendelkezik. Kedveli a finom borokat és ételeket, John Boorman és Orson Welles filmjeit, szereti Sherlock Holmes kalandjait bújni, érdeklik a dinoszauruszok, a madarak, az ősi Egyiptom, de mindennél jobban szeret JÁTSZANI.







ni. A számítógépes szerepjátékokban aztán tényleg elfeledhetjük a jellemet, hisz még ha ki is kell választani a karaktergenerálás kezdetén, a játékmenetre szinte semmiféle befolyással sincs. Nemegyszer láttam cimborákat, akik a színtiszta törvényes jó partival felmagasztalódva gyilkolászták az ártatlan polgárokat, természetesen a jóság – vagyis náluk az XP – jegyében. A Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, ha hinni lehet troikás barátainknak, lényegesen különbözni fog ezen a téren a többi számítógépes RPG-től. Először is, a játék indulásakor az egész parti jellemét egységesen kell meghatároznunk. Ez alapvetően jó ötlet, mivel nagyon nehéz megmagyarázni, hogy mondjuk miért is vág neki a kalandoknak egy tündérlány, egy gonosz varázsló, egy törpe és egy minden hájjal megkent tolvaj, természetesen együtt. Na jó, mondhatjuk, és ettől miben különbözik a játék a többitől? Abban, hogy a választott jellem határozza meg, hogy egyrészt hol vághatunk neki a kalandoknak, másrészt azt is erősen befolyásolja, hogy milyen részküldetésekkel fognak megbízni bennünket. Hogy kissé tovább csavarjuk a lepedőt, ez arra ösztönözheti a játékosokat, hogy többfajta jellemkombinációt is kipróbáljanak, vagyis többször nekivágjanak a program végigjátszásának.

NEVERWINTERES BEÜTÉS. Nézzük kicsit konkrétabban csapatunkat. Először is talán nem fog senki leesni a székről meglepetésében, de a parti első szinten kezdi meg viszontagságos életét. Másodszor, hogy folytassuk a meglepetéseket, minden harmadik kiadású kaszt választható – ezt talán azért érdemes kihangsúlyozni, mivel az eredeti D&D-ben amolyan vegyes faj-kaszt kategóriák voltak, vagyis lehettünk varázslóval, vándorral, törpével, tündével stb. A csapatba öt kalandozó tartozhat, de ha eléggé gyakorlottnak érezzük magunkat, kevesebb fővel is nekivághatunk a világnak. E karakterek mindegyike rendelkezhet három követővel, melyek mindegyikének egyedi feladatokat jelölhetünk ki. A Neverwinter Nigstban megismertekhez hasonlatosan ezeket a segítőket közvetlenül nem irányíthatjuk, tehát nem mondhatjuk nekik, hogy menj pontosan ide, vagy oda, viszont olyan utasítást már adhatunk nekik, hogy védj meg, vagy a legerősebb ellenfelet támadd. E követők avval a karakterrel párhuzamosan fejlődnek, melyikhez tartoznak, vagyis vele egy időben lépnek szintet. Lesznek közöttük intelligens, gondolkodó lények, de állatok, illetőleg szörnyetegek is rendelkezésünkre állnak.

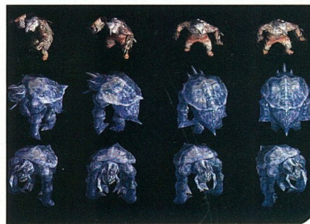


HARMINC ÓRA JÁTÉK A SPRINTEREKNEK. Biztos minden szerepjátékos emlékszik még a Wizardry hetedik részére, mellyel játszottunk ezer órát, és még mindig előttünk volt a játék fele. Ami a Greyhawk: The Temple of Elemental Evilt illeti, a Troika azt ígéri, hogy harminc-negyven órára köti le a játékost, de csak azokat, akiket a játék végigpörgetésén kívül nem érdekel semmi. Akik viszont veszik a fáradságot, hogy valamennyi mellékküldetést is teljesítsék, ennek az időnek a többszörösét is a program előtt tölthetik. A mellékküldetések ráadásul valóságos láncolatokat alkotnak, melyek számos ponton el is ágaznak. Példának okáért, hogyha a gonosz partink kiszabadítja a gaz börtöntöltelékeket, akkor később találkozhatunk olyan galibákkal, melyet ezek a gazfickók okoztak. Ha viszont a partink jó, és eltesszük láb alól a gazokat – már ha ez jó tett -, akkor az üldözésükre indult katonák fognak minket megjutalmazni, és esetleg új küldetésekkel ellátni. Mivel a világ, mondjuk úgy, kevésbé organizált, mint a Birodalmak, kevéssé kell attól tartanunk, hogy bizonyos mennyiségű „csíny" után a nyomunkban fog loholni holmi lovagrend, vagy holmi Khelben Arunsun, így a kevésbé tiszta jellemű partinak is van érvényesülési lehetőségük. Az eredeti modulban egyébiránt számos olyan mellékággal találkozhattunk, melyek csak amolyan érdekességként kerültek a modulba, a kaland szerzői nem fordítottak energiát a befejezésükre. A Troika szakemberei viszont ezek mindegyikéből ki akarnak hozni valamit, reméljük, sikerrel.

ÚJ AUTÓ, ÚJ MOTOR. Amikor az Icewind Dale második része megjelent, sokan kaptak a fejükhöz fájdalmasan konstatálva a tényt, hogy a program alatt még mindig a Baldur's Gate első két részében, illetve az Icewind Dale I-ben megcsodált, ámde talán kissé idejétmúlt motor dolgozik. Szerencsére a Neverwinter már nem erre az engine-re épült, és a Troika Greyhawk-játéka is új játékmotort kap. Ugyan, mint említettük, a fejlesztés még igencsak gyermekcipőben jár, de azt már lehet tudni, hogy a korábbi sikeres RPG-khez hasonlatosan most is renderelt hátterek előtt mozgó háromdimenziós figurákkal és effektusokkal találkozhatunk. Utóbbiak közül Troikáék különösen látványosnak ígérik a varázslatok megjelenését. A jó öreg magic missile varázslatot magasabb szinten tudva például valamennyi mágikus rakétácskával külön célozhatunk meg egy-egy ellenfelet valóságos tűzijátékot varázsolva a képernyőre – egyes rosszmájú, sokjegyű szintű drow mágusok szerint ez a varázslat másra úgysem jó...

Mivel a Neverwinter Nights létrehozásával igen magasra került a léc a háromdimenziós karakterek megalkotását illetően, aligha kell attól tartanunk, hogy az Elemental Evilben kevésbé szépen és részletesen kidolgozott figurákkal találkozunk.

ZÁRSZÓKÉNT... Nem mondhatnánk, hogy hiány van szerepjátékokból, főleg, ha figyelembe vesszük a Neverwinter Communitiy oldalán egyre sokasodó játékosok által gyártott modulok számát. Ennek ellenére a Greyhawk: The Temple of Elemental Evil nem sorolható be a többi RPG közé, hiszen Gary Gygax világáról fújja le a méltatlanul rátelepedett port. Hogy maga a program valóban méltó lesz-e az első D&D világhoz, az majd kiderül valamikor a következő év során. ■ TRASHER



WARLORDS IV:
HEROES OF ETHERIA





> **Fejlesztő:** Infinite Interactive > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.infinite-interactive.com

Vannak a világon örök ellentétek. Linuxmágusok, és Windows-felhasználók, Fradidrukkerek és UTE-szurkolók. Valami hasonló, kibékíthetetlen (bár azért durvulásig sosem fajuló) ellentét feszül a Heroes of Might & Magic és az SSG Warlords-sorozatának rajongói között is. Az utóbbit kedvelők tábora hamarosan új programnak örvendezhet, amely ráadásul közelebb áll az eredeti, 1990-es Warlordshoz, mint a legutolsó, Battlecry-folytatások.

Lehet olyan elcsépelt frázisokkal dobálózni, mint „Visszatérés a gyökerekhez", de sokkal közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy értelmezzük, hogy inkább az igazi sikerhez kívánnak visszatérni. No, nem mintha a Warlords Battlecry II nem lett volna sikeres a Fantasy RTS-ek között, de csak egy volt az élmezőnyben. A körökre osztott fantasy stratégiák mezőnyében azonban az összes Warlords-folytatás felléphetett a dobogóra a maga idején. A Heroes of Etheria ehhez a stílushoz tér vissza.

SABLONOK ÉS MEGLEPETÉSEK. A történet onnan folytatódik, ahol a Warlords III: Darklords Rising meséje véget ért, és a bajok oka most is a javíthatatlanul gonosz Lord Bane, akit legutóbbi kudarca nem igazán tört le. Világhódító tervein csupán némi földrajzi módosítást végezve, az igencsak megerősödött ellenfeleket elkerülve inkább Etheria másik felének elfoglalására tör a glóbusz túlsó pólusán kiépített erődítményéből. A fantasy regények legalább feléhez igencsak hasonló alapokra épülő történet részleteit egyelőre homályban tartó készítők azért annyit még elárultak, hogy a korábbi folytatásokban mindig a legfőbb gonosz szerepét kapó Lord Bane nem az egyetlen negatív hatalmasság lesz, a Warlords IV-ben felbukkan egy nálánál sokkal gonoszabb és veszélyesebb valaki.



A fantasy háttér szinte kiköveteli magának, hogy a világon több értelmes faj osztozzon, vagy éppen háborúzzon érte a többivel, vérmérséklete szerint. Nincs ez másképp Etheria és a Warlords negyedik részének esetében sem, csupán annyi változik, hogy a játszható, vagy inkább besorozható és irányítható fajok száma jelentősen megszaporodik. A fejlesztő Infinite Interactive ugyan 10 fajról beszél, ám ebben egy csöppnyi csúsztatás van, mert attól, hogy tulajdonságaik, fejlesztési és fejlődési lehetőségeik különböznek, a Lovagok és a Birodalmiak mégiscsak emberek. A további rasszok között pedig felvonul az általános fantasy fajok, a törpék, az elfek, az orkok, és az ogrék mellett néhány, általában ellenfélként felbukkanó is, mint a sötét elfek, az élőhalottak vagy a démonok, és a játékos a játszható fajok sorában igen ritkán szerepeltetett sárkányok családját is választhatja majd.

TAKTIKA ÉS STRATÉGIA. Az, hogy melyik nációval kezd bele a játékba, alapvetően meg fogja határozni a játékos stratégiáját, hiszen az igencsak különböző rasszok egymástól gyökeresen eltérő harci egységeket adnak a parancsnoksága alá. Márpedig ezeknek eredményes parancsnoklásán akár minden eldőlhet, mert ez a Heroes of Etheriában már nem csak a sereg feltöltéséből és a kiszemelt terület elfoglalására szóló parancs kiadásából áll, hiszen a legmélyrehatóbb fejlesztés éppen a harcrendszert érinti. Ez nem más, mint a harci taktika bevezetése. A Warlords IV-ben a játékos már aktívan beleszólhat a csaták lefolyásába, nem áll meg ott a beavatkozás lehetősége, hogy az ellenséges sereg vagy erősség mellé manőverezi saját hadait. A stratégiai nézetből taktikai módba váltó képernyőn láthatja, és ami fontosabb, parancsokkal irányíthatja különféle egységeit a harcmezőn. Összetett manőverekre is kiadhatók parancsok az egyes egységeknek, mint a hátbatámadás, vagy egy meghatározott ellenséges alakulat támadása.

A játékmenet taktikai harcban sem változik meg, vagyis ennek során is körökre bontott időben van





lehetőség a parancsok kiadására, ami a történet végigvitele során jóval kedvezőbb a játékosnak, hiszen a valós idejű stratégiával szemben bőséggel van ideje megfontolni parancsait. A szóló játékmódban előnyt jelentő körös rendszer azonban rövidtávon is bosszantóvá válhat multiplayer küzdelmekben. Elegendő csak belegondolni, hogy egy 8 játékos részvételével zajló parti esetében mennyit kellene várakozni a lépéseiket gondosan mérlegelő ellenfelek köreinek lefutására. Emiatt, és a régi vágású Warlords-játékosok kedvéért a taktikai harc kikapcsolható, pontosabban az "autoresolve" névre keresztelt opció bekapcsolható lesz a játékban, így a gép gyorsan kiszámolja a csatákat.

A játék stratégiai részében persze a játékosnak jóval több tere van annál, mint az egységek tologatása a térképen. A háborúzáshoz nélkülözhetetlen harci egységeket a játékos városai képzik ki, és szerelik fel. A gazdasági modell alapja pedig a városok fennhatósága alá eső területeken található nyersanyagok. Ezekből természetesen magát a várost is építeni, fejleszteni lehet, amitől az nemcsak több, és nagyobb harcértékű egységet biztosít a hadúr számára, de magasabb szintre lépve nő területének, fennhatóságának rádiusza is. Három ilyen szintlépésre van mód a városok esetében, ami nem meglepő módon attól függően következik be, hogy a játékos mikor épít meg, vagy fejleszt tovább bizonyos épületeket. Egyetlen kivételt a főváros jelent, amelyik továbbléphet 4. szintre is, persze a hozzá tartozó különleges épületek felhúzása után.

HŐSÖKRŐL IS SZÓL AZ ÉNEK. Az RTS játékok, a Battlecry és a Battlecry II öröksége a hősök rendszere. Különleges képességeikhez tartozik többek között, hogy egy-egy csapattest élére állíthatók, így nem kis mértékben növelik annak harcértékét, morálját. Különleges feladatokat kaphatnak, és mágikus tárgyak egész arzenálját cipelhetik magukkal, továbbá ezeket a küldetésekbe, sőt a többjátékos összecsapásokba is magukkal vihetik. Ám talán még ennél is fontosabb, hogy képesek a taktikai harcban varázslatok alkalmazására is, méghozzá teljesen új módon. Adott hős minden harci körben két varázslatot „süthet" el, egyet a védekező, egyet pedig a támadó mágiák közül. A varázslatok sikeressége, vagyis inkább hatásossága pedig azon múlik, hogy a hős milyen gyakorlatot szerzett már a használatukban. Sőt, a fejlesztők ígérete szerint egyes varázslatok a sokadik alkalmazás után egyszerűen átvándorolnak a képességek közé, így a mágiának komoly korlátot szabó varázskristályok számát sem csökkentik. No persze, arra azért gondosan ügyelnek, hogy ez ne boríthassa fel a játék egyensúlyát, például teleportációra, mint képességre senki se számítson. A varázskristályok létrehozása és az új varázslatok kikísérletezése nem meglepő módon a városokban történik, és a mágiahasználat nem áll meg a harcba induló hősöknél. A stratégiai képernyőn is lehetősége van a játékosnak, vagyis a hadúrnak elsütnie néhány különleges varázslatot, amellyel saját egységeit gyorsíthatja fel, vagy éppen az ellenfél területeit kémlelheti ki.

A hősök képességeit alapvetően befolyásolja még az átlagos stratégiai játéknál egy fokkal összetettebb, sokkal inkább a szerepjáték kategóriára jellemző szintlépési rendszer. A harci és egyéb tapasztatok alapján kapott pontérték határait átlépve részben a játékos kezébe kerül annak eldöntése, hogy az adott hős milyen jellemzői, illetve azok mekkora mértékben fejlődjenek. Az automatikusan növekvő közelharci, íjászati és a már említett varázslási képesség mellett minden egyes szintet lépő hős elosztható pontokat kap, amelyeket a játékos akár egyetlen tulajdonság megerősítésére is felhasználhat így fejlesztve a legelcsigázottabb egységeket puszta megjelenésével elit alakulattá változtató parancsnokot, vagy a villámgyors gyilkost, akivel az ellenség hőseit vadássza le még az ütközet elején.

MARADT MÉG FEJLESZTENIVALÓ. Ahhoz, hogy a Warlords világa teljes legyen, a háború és a gazdaság mellett egy harmadik pilléren is támaszkodni fog, mégpedig a diplomácián. Nagyon egysíkú is lenne a dolog, ha az egymás mellett létező fajok és országok csak harcolni lennének hajlandók a többiekkel. Arról viszont a fejlesztés jelenlegi állapotában nem igazán akartak, vagy inkább tudtak nyilatkozni a fejlesztők, hogy a diplomáciai részeket kezelő motor miként is fog működni, mert jelenleg ez a legkiforratlanabb része a játéknak. A grafikai motorral viszont épp az ellenkezője a helyzet, a Battlecry-sorozatból megörökölt engine képességeiről a közzé tett képernyőfotók eléggé ékesszólóan beszélnek. Most már csak abban kell bízniuk a körökre osztott stratégiák kedvelőinek, hogy a fejlesztő cég körüli hercehurcák nem csúsztatják el túlságosan a harmadik negyedévre ígért Warlords IV: Heroes of Etheria megjelenését. ■ **SCHUERUE**

> CÉG FELOSZTÁS, DE NEM FELOSZLÁS!

A Warlords-sorozat neve mindeddig az SSG-hez, a Strategies Studies Grouphoz kapcsolódott. Az ausztrál fejlesztő cég azonban március elején váratlanul két önálló stúdióra vált szét, Sydney-ben székelő részlegüknél maradt az eredeti név, míg a melbourne-i fejlesztők a továbbiakban Infinite Interactive néven dolgoznak. A felosztás természetesen a fejlesztés alatt álló játékokat is érintette, így a Warlords IV már az Infinite Interactive logója alatt fog megjelenni az új cég első játékaként. A dolog korántsem véletlen, hiszen a melbourne-i fiók vezetője volt, és az új cég első embere lett Steve Fawkner, aki az egész Warlords-sorozat kitalálója és vezető fejlesztője volt mindig is.

Az újonnan alakult fejlesztő stúdió honlapján közzé tett információk szerint a különválás nem okoz csúszást a novemberre ígért megjelenésben.



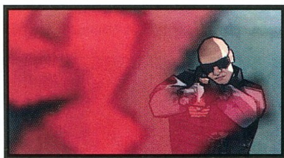


> **Fejlesztő:** Ubi Soft > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.ubisoft.com

A program egy több mint 6,5 millió példányban elkelt képregénysorozat első kötetének átirata. Valami népszerűvé tette a sztorit, és ha ezt a valamit sikerült átcsempészni a játékba, akkor a Ubi Soft újabb szériát indíthat.

TÚLÉLNI EGY FEJLÖVÉST... már önmagában szép teljesítmény, márpedig hosszú és kalandos történetünk csak itt kezdődik. Sérülései miatt a főszereplőnk súlyos emlékezetkiesést szenvedett, az ő bőrébe bújunk bele a játék idejére. Amerika keleti tengerpartján tér magához. Minden támpontja saját identitásával kapcsoltban annyi, hogy római XIII-as van tetoválva a felkarjára, meg egy kulcs van a zsebében, amely a Nemzeti Bank New York-i fiókjában nyitja az egyik trezort. Alig eszmél, máris egy Mongoose nevezetű pasas rossz arcú legényei révén menekülésre kényszeríti. Természetes, hogy a kiadós amnézia hatására úgy érzi magát a konfliktusok rengetegében, mint Pilátus a Credóban. A New York-i fiókban sajnos csak papírokat talál. De ezekből legalább kiderül, hogy a neve Jason Rowland. Mongoose emberei ismét rátalálnak, újabb futása közben Colonel Amos FBI ügynök pártfogásába kerül. Egy titkos FBI bázisra mennek, ahol Amos közli, hogy Jason ölte meg Sheridant, az USA nemrég merénylet áldozatául esett elnökét. Egy amatőr videofelvétellel ezt be is bizonyítja. Így kezdődik...

Lényegében Amerika-ellenes összeesküvésről van szó, amely alapjaiban veszélyezteti a demokráciát az Államokban. Ahogy egyre jobban belekeveredünk az eseményekbe, kiderül, hogy Jason profi kommandós kiképzésben részesült még sérülése előtt, és ezek a képességek most is ott lapulnak benne. Csak az nem világos, hogy melyik oldalon harcolt, az összeesküvőkén, vagy a jogállamén. A körülötte zajló események sodrása cselekvésre kényszeríti. Ennyit a meséről.









VAN HAMME-I RAJZOLT VILÁG. A fejlesztők célja az volt, hogy az eredeti XIII egész világát elénk tárják. Ehhez azonban különleges grafikai megoldásra volt szükség.

Az FPS-ekben a realisztikus megjelenítés egyre nagyobb kihívást jelent. Újabban megpróbálnak minden fűszálat digitalizált textúrákkal ellátva kirajzolni, dinamikusan mozgatni. Vajon tényleg ez tesz élvezetessé egy adrenalinserkentő programot, vagy csak lassítja az amúgy is súlyos gépet igénylő FPS-t? Talán a XIII új utat tör, ahol a figurák és a fegyverek a különlegesen kivitelezett cell-shading hatás alatt rajzfilmszerűen jelennek meg. Az árnyékok szélei határozottak, bevonják az arcokat, ruhákat azon a részen, ahol kevesebb a fény. Az árnyalatok vonalai a testeken igazodnak a mozdulatokhoz.

A környezet a Batman's Vengeance háttereihez hasonlíthatóan szintén képregényes.

Lövések, lépések, kiáltások, robbanások és más akciók idején hangutánzó szavak jelennek meg a monitoron, hogy erősítsék a Van Hamme-i rajzolt világ varázsát.

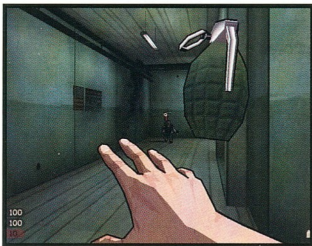
A 3D-s megjelenítést az új generációs Unreal Engine technológia teszi elképesztően gördülé-

CELL-SHADING

A cell-shading nem más, mint a jellegzetesen rajzfilmes árnyékolás számítógépes megvalósítása. A DragonballZ, vagy a Gundam például ilyen effektet alkalmaz. Az eredeti grafikus forráskód különféle megváltoztatásaival számtalan rajzfilmhatás érhető el. A cell-shading kiválóan alkalmazható eljárás, teljesen átforgatja a játék arculatát. Persze nem old meg mindent, nem púderozza el a hanyag rajzokat, de megfelelő helyen alkalmazva szédületes hangulatot adhat.

Julien Bares producer szavai szerint a XIII programozói ennél tovább léptek: amit csináltak, az már nem csak egyszerűen cell-shading, hanem „comic rendering", azaz „képregény renderelés". Ez már nem az a gyermeteg rajzfilmstílus, hanem feszültséget sugárzó képi világ.

kennyé. A virtuális valóságról annyit, hogy Laurent Detoc, a Ubi Soft vezérigazgatója a szavát adta, hogy a játékosok eddig soha nem látott cselekvési sza-



badságot fognak megtapasztalni a XIII-ban. A programozók életre keltették a képregényt, minden ízében interaktív valóság vesz körül minket, ami sok meglepetést tartogat a figyelmes játékosok számára.

HATODIK ÉRZÉK A TÚLÉLÉSÉRT. A XIII kategóriáját tekintve lopakodós-akció-FPS. A hagyományos elemek korszerűsített változatán és a beígért interaktivitáson kívül olyan találmányokkal is szolgál, amelyek kiemelik az eddigiek közül. Mindezeket együtt Julien Bares producer „kommandó játékmenetnek" nevezte el.

A NOLF-hoz hasonlóan sok helyzetben az észrevétlenség tartja Jasont életben. Ilyenkor a képernyő bal alsó sarkába rajzolt hatodik érzéke segít lelepleznia falak mögött rejtező ellenségeket.

A kommandós kiképzés igen alaposnak bizonyult, Jason személyiségébe mélyen beépült. Ez alkalmassá teszi arra, hogy különféle hétköznapi tárgyakat sajátos módokon használjon fel a céljai elérésére. Akárcsak ükapja, Garrett, ért a zárak feltöréséhez is. Betört ablakok darabjaival, hirtelen felkapott székekkel okozhat sérüléseket, ami nagyon hasznos, ha fogytán a lőszer. Sok hasonló részletre játék közben derül fény.

Lopakodás idején előkerülnek a csendes fegyverek. Nyílpuska, szigony, különféle dobókések. Használatukkal észrevétlenül tisztíthatjuk meg magunk előtt a terepet. A szerencsétlenül járt felebarátunk testét vállunkra véve keresnünk kell neki egy nyugodt helyet, ahol többé senki sem zargatja. (A széthagyott őrök késekkel a hátukban felettébb gyanús látványt nyújtanak.)

Mindazáltal a Rambo stílus kedvelői is kiélhetik magukat, nem kell attól félniük, hogy hideg marad a géppuska. Dolgunk lesz a jó öreg Berettával, az amerikai M16-ossal, a zajos, de hatékony AK47-tel, a nem kevésbé hatékony shotgunnal, a távolságtartóbbak fegyverével, a halálpontos mesterlövész puskával, a rakétavetővel és így tovább. Az igazi FPS-rajongóknak ennyitől már illik lázba jönniük.

Jason Rowland nem a szívbajos típusból való, ha kell, simán maga elé ránt egy szerencsétlent, hogy megóvja egészségét a becsapódásra készülő golyózáportól. A túszok és az ellenségek valósághű magatartása bizonyára tisztességes fejlesztést követelt a mesterséges intelligenciában. Képesek felmérni helyzetüket és esélyeiket, valamint azoknak megfelelően reagálni.

Sőt, a történet során emlékképek törhetnek elő, ezek segítenek nekünk a továbbjutásban, aktuális helyzetünk megértésében. Hősünk a flashbackek során is irányítható marad, ilyenkor rejtett információkra bukkanhatunk. A hangulatos vizuális hatásokkal kivitelezett jelenetek meglehetősen kalandosak.

Az előtörő emlékeken kívül különféle szereplők is segítségünkre vannak a tájékozódásban. A velük való találkozások alkalmával egyre jobban feltárul előttünk az a világ, amelyikre Jason rettenetesen szeretne emlékezni...

MEGKAPÓ VILÁG. Bár a XIII elsősorban a single játékmenetre épül, természetesen lesz multiplayer is. A szokványos deathmatch-on és CTF-en kívül rendhagyó játékmód a „cover me", amelyben mesterlövész és kommandós dolgozik össze. A PC-s változathoz pályakészítőt mellékelnek. Konzolokon osztott képernyős megoldással lehet majd egymással játszani, illetve amelyiken csak lehet, ott online kapcsolattal.

A számos újítás, az összeesküvésről szóló fajsúlyos bűnügyi sztori misztériuma, és a megkapó képregényes 3D világ, amelylyel a hamarosan megjelenő XIII-at a Ubi Soft felszerelte, ígéretessé teszi az őszi bemutatkozását. Ha a cég számításai beválnak, a XIII új sorozat kezdete lehet, és talán a képregényhez hasonlóan kultuszt teremt majd maga körül. ■ MX



JEAN VAN HAMME, A XIII SZERZŐJE

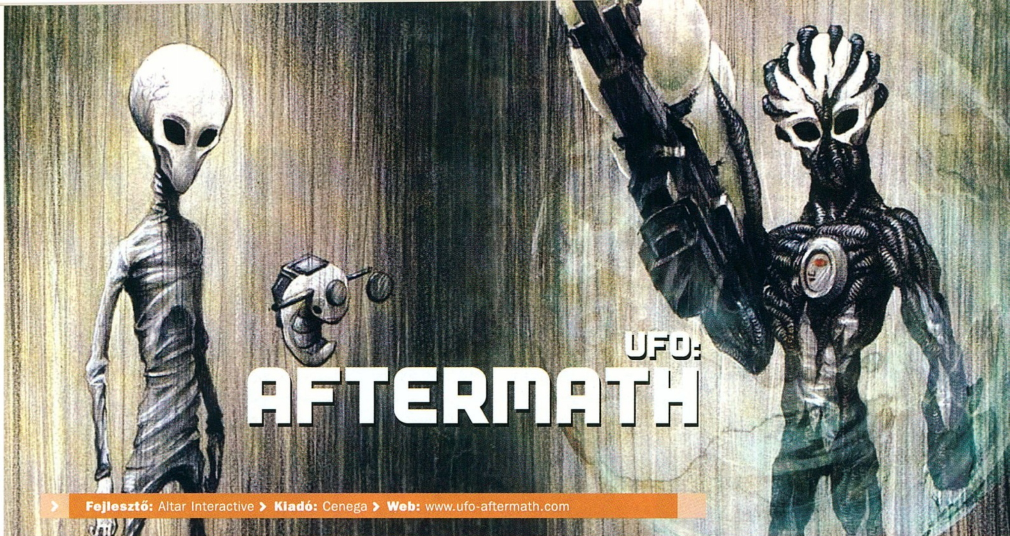


A belga Jean Van Hamme viszontagságos történelmi korban, 1939 - ben született Brüsszelben. Marketingesként kezdte pályafutását. Az első általa írott képregénysztori Epoxi címmel 1968-ban jelent meg. Kezdeti sikerein felbuzdulva egyre inkább ráállt a műfajra. A nyolcvanas évek munkája volt a játék alapját képező politikai krimi, eredeti címén Kód XIII.



A rejtélyekben bővelkedő histórián kívül az ő nevéhez fűződik az immár Magyarországon is ismerős alak, Largo Winch. Hamme ezen a címen jelentette meg izgalmas írásait az elmúlt évtizedben, ez a főhőse is tehát először képregény formátumban kápráztatta el a nagyközönséget. (Ha tudtam volna, megnéztem volna a televíziós sorozat az összes részét.)

Bár művei jobbára francia nyelvterületen váltak közismertté, Van Hamme-ot a mai napig az egyik legsikeresebb kortárs képregényíróként tartják számon a szakmában. A Ubi Soft munkatársai az ő alkotói közreműködésével adoptálták a XIII elemeit programjukba. Akik esetleg már ismernék a történetet, a 3D-s környezetbe ültetett interaktív regény azoknak is új fordulatokat hoz majd.



UFO: AFTERMATH

Fejlesztő: Altar Interactive > **Kiadó:** Cenega > **Web:** www.ufo-aftermath.com

Az öregebb PC-seknek egészen biztosan ismerősen cseng az X-Com vagy az UFO név. Bizony-bizony, az UFO: Enemy Unknown volt az a cím, amelyikkel elkezdtük hozzászoktatni a szervezetünket a napi 4 órás alvásokhoz (legalábbis nálam ez volt). A játék az akkori viszonyokhoz és igényekhez mérten döbbenetesen jól sikerült darab volt. A kissé elcsépelt történetben a földet megszállni készülő idegenekkel kellett felvennünk a harcot. A játékmenet első nekifutásra kissé bonyolultnak tűnt, de annyira ötletesen és logikusan volt felépítve az egész, hogy szinte percek alatt rá lehetett jönni mindenre. A játék sikerén felbuzdulva hamarosan megjelent a folytatás is (Terror from the Deep), amelyik ugyan jó volt, de alapvetően semmi újdonságot nem tartalmazott. És itt nagyjából el is vághatjuk a sikerszéria fonalát, mert az ezt követő X-Com (UFO) játékok már a közepes szintet is alig ütötték meg. Volt itt mindenféle próbálkozás (Apocalypse, Interceptor, Enforcer és a végül meg sem jelent Alliance), de a nagypapi sikereit meg sem tudták közelíteni. Úgy tűnt, hogy az X-Com „márka" végleg eltűnik a süllyesztőben. Jogtulajdonosok adták-vették a nevet, eközben persze semmi sem történt. Aztán 2001 nyarán jött a hír, miszerint valahol valakik már javában hegesztik a következő UFO játékot. A közzétett screenshotok alapján minden UFO rajongó megnyugodhatott, mert a készülőfélben levő UFO: Aftermath a sok félresikerült X-Com játék után végre visszatér a gyökerekhez!



A Cenega magyarországi főhadiszállásán tett látogatásunk alkalmával lehetőségünk volt kipróbálni a még jóval alfa fázis előtti állapotban levő játékot. Nem véletlenül említettem meg pár sorral feljebb az ős-játékot, hiszen az Aftermath majd' minden elemében hasonlít rá. Ezt bizonyítandó, a cég marketingese (aki végig velünk volt) saját bevallása szerint is csodálkozva konstatálta, hogy mennyire otthonosan kezelem azt a játékot, amelyet ugyebár most látok először.

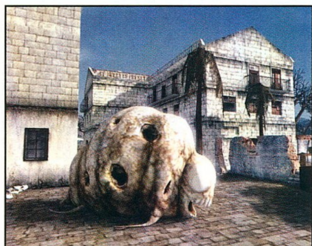
Az AM több alapvető dologban különbözik a nagy őstől. Ezek nagy része a játékmenet egyszerűsítése miatt lett ilyen, illetve azért, mert a készítők sokkal inkább a taktikai-harci részekre akarták helyezni a hangsúlyt. Több dologban levették a terhet a játékos válláról, pl. nem kell a pénzzel törődni. Az adott pillanatban ismert technológiákat felhasználva bármit legyártathatunk bármilyen mennyiségben. A bázismenedzsment is eltűnt, e helyett már meglévő bázisokat kell elfoglalnunk. Ezek ismertebb nagyvárosok nevével vannak megjelölve (a tesztverzióban az egyik bázis Moszkvában volt). Az elfoglalható bázisok száma 40 és 80 között mozog, ez a játék nehézségi szintjétől függ. A bázisainkhoz egy bizonyos méretű terület is tartozik. Minél több bázist foglalunk el, annál nagyobb terület kerül az ellenőrzésünk alá. A cél a Föld visszafoglalása, ami az összes bázis magunkévá tételét jelenti. A bázismenedzsment hiánya szerencsére nem gond, mivel az elfoglalt bázisokat teljes kiépítettségben kapjuk, így nincs szükség különféle épületek felhúzására. A dolog egyszerűsége mellett kapunk egy kis bonyolítást is. Összesen négyféle bázisunk lehet: katonai, kutató, gyártó és biomassza-elhárító. A bázisokat vészhelyzetben elvileg akármikor átkonvertálhatjuk az egyik típusból a másikba. Az elfoglalt bázisok vélhetően elsődleges célpontjai lesznek az idegenek portyázásainak, ezért ezeket meg is kell védeni. Gondolom, ha egy támadásra nem reagálunk X ideig, akkor elbukjuk az adott bázist, és vele együtt a területet is.

A kutatás és a gyártás szerencsére megmaradt (a főképernyőről érhetjük el), így az Aftermath-ban is lehetőségünk lesz az idegenektől megszerzett cuccok asszimilálására. Alien fegyvereket ugyan nem lehet gyártani, ellenben a meglévő földi fegyvereket upgrade-elhetjük az idegenektől megszerzett technológiákkal. Ahogy annak idején megtehettük, úgy most is „megdolgozhatjuk" az élve elkapott idegeneket némi információ kicsikarása érdekében.

Az UFO-sorozat igazi varázsát a körökre osztott taktikai-harci rész adta. A lelőtt UFO roncsok, az idegen bázisok és a terrorizált városok megtisztítására













kommandós csapatot kellett küldenünk. A kérdéses pont elérése után a zsoldosaink kipattantak a szállító járműből, és elkezdhettük felderíteni a terepet. Az Aftermath-ban ezt a kornak megfelelően kivitelezett, szabadon mozgatható nézőpontú, teljesen 3D-s pályákon fogjuk véghezvinni. A készítők elmondása szerint a helyszínek meglehetősen változatosak lesznek, erről a különleges „helyszíngenerátor" fog gondoskodni. Kontinensenként más lesz az épületek stílusa, a lakott területeken kívüli részekre pedig az adott égövnek megfelelő fauna lesz jellemző (sivatag, őserdő stb.). Erről sajnos nem tudtam meggyőződni, mivel csak kétféle helyszínen lehetett tevékenykedni. Az egyik egy lerombolt lakónegyed volt lezuhant UFO-ronccsal, romos házakkal, kiégett autókkal. Itt olyan apró grafikai dolgokra is odafigyeltek, mint a félig leomlott ház második emeletén a kényelmes fotelében ücsörgő, délutáni sziesztájában „megzavart" hulla. A másik helyszínfajta egy őserdő volt, ahol a dús növényzet képviselői mellett kidőlt fatörzseket vagy éppen óriási sziklákat kellett kerülgetnünk. A képek persze többet elárulnak ebből.

A zsoldosaink az elődökben megismert szisztéma szerint fejlődnek. Hat alaptulajdonságuk van (erő, kitartás stb.), e mellett több különleges képességgel is rendelkeznek. Ezek között megtalálhatjuk a mesterlövészt, a szanitécet, a robbantási szakértőt vagy a felderítőt. A készítők annyira komolyan vették a szakosodást, hogy nem minden katonánk használhat minden fegyverfajtát, nem mindegyikük viselhet minden páncélt stb. Küldetésekre legfeljebb 7 embert vihetünk magunkkal, ez persze nem jelenti azt, hogy nem lehet tartalékban ennél több katonánk. Akárhány zsoldost felvehetünk, és ha valamelyikük nem tetszik, akkor nyugodtan kirúghatjuk. Lényeges viszont, ha nem „használjuk" valamelyik embert, akkor nem fog fejlődni!

A taktikai harc a régiekhez képest kicsit át lett alakítva (az összes hasonló játék így működik). A lépéskörök ugyan megvannak (idő alapon), de az egész cselekmény valós időbe lett átültetve. Mindkét fél egyszerre ügyködik (nincs többé Hidden Movement), és bármikor leállíthatjuk az idő folyását, hogy módosítsuk a korábban kiadott utasításokat. A játék alapbeállításban szinte minden váratlan esemény bekövetkeztekor megáll (pl. valamelyik katonánk meglátott egy UFO-t, vagy elérte a kijelölt célt, és új parancsra vár, esetleg elfogyott a lőszere stb.). Amikor a program ezt már 5 másodpercenként teszi – miközben a kamera rákőzelít egy újra meg újra előbukkanó idegenre –, akkor bizony hamar idegesek leszünk. Szerencsére már a tesztverzióban is tételesen be lehetett állítani, hogy a játék milyen esetekben álljon meg (a többiben csak szöveges figyelmeztetést fogunk kapni). Ez egyébként azért fontos, mert a zsoldosaink nem rendelkeznek

> JÓ TUDNI...

Nem árt tisztázni azt a dolgot, miszerint az UFO: AM nem az X-Com sorozat soron következő része, hiszen a név jelenlegi jogtulajdonosa az Infogrames. Ezt csak a fejlesztése körüli kalamajkák miatt vélhetnénk így. A játék eredetileg Dreamland Chronicles: Freedom Ridge munkacímmel készült a Mythos Games fejlesztőcsapat műhelyében (ők készítették az Enemy Unknownt). A fejlesztést később átvette a brnoi (Cseh Köztársaság) Altar Interactive, akik az addig elkészült munka nagy részét a szemétbe hajították, és a maradékot felhasználva elkezdték fejleszteni a most már UFO: Aftermath címmel készülő játékot.





mesterséges intelligenciával. Csak és kizárólag a tőlünk kapott parancsokat hatják végre. Azt azért megoldhatták volna, hogy ha megtámadják őket, akkor legalább visszalőjenek... Talán ez az egyetlen negatív pontja a játéknak.

A grafikáról fentebb már olvadoztam egy sort, persze nem véletlenül. A cseh srácok a nagy nyugati stúdiókat megszégyenítő minőségben prezentálják a játékot, amely a végleges stádiumában tökéletesen meg fog felelni a 2003-as elvárásoknak. A hangoktól viszont egyáltalán nem voltam elájulva, egy-két hanghatást kivéve (fegyverek) még érezhetően „teszt"-hangja volt mindennek. A zene sem volt az az igazi, adrenalinszint-emelő thriller, csak olyan háttérmuzsika. A látottak alapján azért bátran állítom, hogy az UFO: Aftermath nem fog csalódást okozni a stílus kedvelőinek körében. A kérdés már csak az, hogy mindezt mikor nem fogja? ■ **SAKMAN**

SHADE: WRATH OF ANGELS

Fejlesztő: Black Element Software > **Kiadó:** Cenega > **Web:** www.shade-game.com

A Cenega-képviseleten tett látogatásunk alkalmával nagy hirtelen érvényesítettük a „két legyet egy csapásra" című örökérvényű mondást. A nagy UFO-zást követően egy másik játék, a Shade: Wrath of Angels hasonlóan korai állapotú, de szintén játszható változatát is volt szerencsénk kipróbálni. Bevallom férfiasan, hogy ez ideig gyakorlatilag semmit sem tudtam erről a játékról, de a PC-re készülő anyagok áradatát tekintve ez remélhetőleg bocsánatos bűnnek számít. A projekt a szintén cseh illetőségű Black Element Software műhelyében készül, és az ígéretek szerint még idén a kezeink közé kaparinthatjuk.

A Shade története egy kis hegyi falucskában kezdődik, amely helyileg „valahol Európában" található (ha sokat csúsznak vele, akkor ez „valahol az Unióban"-ra módosul :)). A helyi plébános érdekfeszítő levelet küld a Vatikánnak, amelyben csodálatos – isteni – történésekről számol be. Az ügy felkelti a katolikus vezetők figyelmét, akik megbízzák a legjobb emberüket, hogy utazzon a helyszínre. Ez az ember természetesen mi magunk leszünk. A kis falu vasútállomásán már érezzük, hogy valami nincs rendben, a templomhoz érve pedig végképp tovatűnik minden jókedvünk. A plébánost vérbe fagyva találjuk, a holttestén pedig furcsa harapásnyomokat vélünk felfedezni. Eközben egyre jobban fojtogat bennünket egy érzés: itt bizony nem isteni, hanem sokkal inkább sátáni erők dolgoznak a háttérben.

A Shade első ránézésre átlagos, harmadik személyű akció játéknak tűnik. A fejlesztőkkel készített interjúkból viszont kiderül, hogy a hangsúly nem az esztelen öldöklésen lesz, hiszen a játékmenetet erőteljes kalandelemekkel is megtoldották. Mindegyik pályát X végrehajtandó feladattal kezdjük, de a történet alakulásával (az előre nem látott események, ugye...) a lista újabb sorokkal fog bővülni. A játékmenet lineárisnak tűnt, de – ezt a tesztelt változat alapján gondolom – az egyes pályák alternatív útvonalakat is kínálnak majd a megrögzött, „ezt másképp is meg lehet oldani"-típusú játékosok számára.

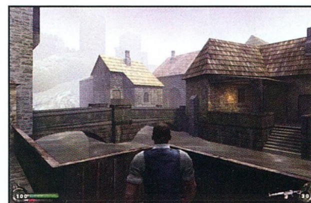


A játék alapvetően horrorelemekkel operál. A sötét hangulatot árasztó pályákon a legkülönfélébb pokolfajzatokkal és élőhalottakkal fogunk találkozni. Sajnos a kipróbálható változat ezt pont nem igazolta, hiszen a start feliratra bökve rögtön egy katonai bázison találtam magam. A teljes verzióban ez a rész egészen korán elő fog kerülni, legalábbis a fejlesztők által kiszivárogtatott információk alapján erre lehet tippelni. Később eljuthatunk majd egy elátkozott bányába, egy templomos erődítménybe és további hasonlóan vidám helyszínekre is. Sejtéseim vannak az időben való utazgatásról is, de a fejlesztők erre vonatkozó utalásai eléggé ködösek voltak. Sajnos nem tudtam annyit játszani a játékkal, amennyit szerettem volna, mert mindig elakadtam egy liftes résznél (lefelé még ment, de vissza már nem akart). Pedig úgy henteltem volna egy kis zombihúst...

A Shade grafikai megjelenése már ebben a korai állapotában is meggyőző volt. A környezet kialakítása kimondottan részletes volt, a fejlesztők jól láthatóan rengeteg munkát fektettek a valósághoz közeli kialakításra. Igen ritkán találkoztam elnagyolt, „túlhúzott" textúrákkal, ellenben még a házak falai is bump-mappelt textúrázást kaptak. Az összhatást a fények és az árnyékok játéka tette tökéletessé. A fejlesztők teljes mértékben kihasználták a DirectX 8.1-es változatában rejlő lehetőségeket. A program jellemzőinek listája igen hosszú, így csak pár elemet emelnék ki belőle: valós idejű fényhatások és árnyékolás, pixel és vertex shaderek használata, bump és environment mappelt textúrák használata, fejlett részecskeszimulációs motor. A karakterek mozgatása csontváz-animációs rendszerrel történik, a testek valósághoz közelítő viselkedéséről pedig külön fizikai motor gondoskodik. Mindebben pedig az a szép, hogy az egész hóbelevanc a Black Element fejlesztőinek munkáját dicséri. A tesztgép P4-es processzora GeForce4-es kártyát kergetett, és ez a vas gyakorlatilag tökéletesen elegendőnek bizonyult a játék eme korai – vélhetően még erőteljesen optimizálatlan – változatának futtatására.

A Shade kellemes meglepetést okozhat majd a stílust kedvelők körében, remélhetően minden olyan elem bele fog kerülni, amit a fejlesztők elterveztek. Ha a grafikai megvalósítás kellően jól kivitelezett játékmenettel és az ígért mesterséges intelligenciával fog párosulni, akkor nem lesz gond a programmal.

SAKMAN



CALL SIGN: CHARLIE

Fejlesztő: Outsider Development **Kiadó:** - **Web:** www.outsiderdevelopment.sk

A második világháborús környezet egyre inkább kezd virtuális közhellyé degradálódni a játékpiacon hasonlóan a napjainkban, vagy ahhoz közeli időben játszódó high-tech háborúsdihoz. Valószínűleg ebből kifolyólag tapasztalhatjuk, hogy mostanában egyre több, a megoldásra időben a kettő közt félúton rátaláló, a vietnámi konfliktust témájául választó játékról érkezik hír. Így a sorban a Platoont, a Line of Sight: Vietnamot és a Vietcongot követi majd valamikor az év vége tájékán a szlovák Outsider Development Call Sign: Charlie-ja.

TÁVOL-KELETI VADKEMPING. A programban egy csapat zöldsapkás bőrébe bújva kell átverekednünk magunkat az indokínai ország buja növénytakaróval borított, de békésnek korántsem nevezhető dzsungeleiben, gyakran mélyen az ellenséges vonalak mögött. A távol-keleti vadkemping túlélésének esélyeit növelő fegyverarzenál mellett a készítők ígérete szerint „használhatunk" számos járművet, és alkalmasint a légierőt is igénybe vehetjük céljaink elérése érdekében. Az előzetes képeken felismerhető sok más egyéb masina közt a T-34-es harckocsi, a Cobra helikopter, és mellettük természetesen ott pihen a konfliktus jelképeként is funkcionáló Bell UH1 Iroquoise helikopter is. Az említett gépezetek pilótaülésébe remélhetőleg be is fészkelhetjük magunkat, amennyiben a fejlesztők szótárában a használni szó nem csak a közlekedési eszközökbe történő ki- és beszállás fogalmával, valamint a fedélzeti fegyverek kezelésével egyenlő, hanem valami olyasmivel, amit a Battlefield 1942-ben volt szerencsénk kipróbálni.

A fenti „segédeszközök" igénybevétele mellett tetszésünk és hangulatunk szerint a missziók során bármikor átbújhatunk szakaszunk bármely szabadon választott tagjának uniformisába. Ez a lehetőség, párosulva a lineáris helyett a küldetések teljesítésére több alternatív utat kínáló játékmenettel, hatékonyan csökkentheti annak az esélyét, hogy a játék idejekorán unalmassá váljék.

HÜLCSIN ÉS BELBECS. A már négy éve fejlesztés alatt álló program engine-jét az alkotók a lehető legtöbb látványelemmel próbálják teletömni, aminek köszönhetően úgy tűnik, valóban szemet gyönyörködtető minőségben pompázó képek tárulnak majd elénk. A képeket nézegetve kaphattok egy kis ízelítőt a fotorealisztikus textúrák megdöbbentő részletességéből, ami a mozgásban lévő környezettel, a dinamikusan változó napszakokkal és időjárási elemekkel összegyúrva meglehetősen pazar látványt ígér. Mindemellett az Outsider Development csapata szemmel láthatóan büszke a motor árnyékolási technikájára és annak élethűségére, bár tapasztalatom szerint ez az első grafikai elem, amelyet a játékosok feláldoznak a gyorsaság oltárán.

Mindezek megjelenítéséhez a közzétett információk szerint elegendő lesz majd egy 600 MHz-es processzor 128 MB RAM-mal aládúcolva. A gördülékeny futáshoz pedig ennek pont a kétszeresére, 1,2 GHz-re és 256 MB RAM-ra lesz szükségünk. A Call Sign: Charlie-t GeForce 3-ra optimalizálják, és minimum követelménynek is ez van megadva.

A hangokat EAX támogatással, a zenét pedig CD minőségben lesz majd szerencsénk élvezni. Az pedig, hogy a trailerhez Jimi Hendrix All around the watchtower című száma szolgáltatja a zenei aláfestést, a fejlesztő csapat kifinomult zenei ízlésére enged következtetni.

MINDENT ÖSSZEVETVE. Ha a látvány mellett, ami alighanem a Call Sign: Charlie egyik legerősebb oldala lesz, a játszhatóság terén is hasonló minőséget képvisel majd, esetleg jól sikerült multiplayer móddal is ellátják, akkor valószínűleg méltó ellenfele lesz a témában megjelenő, többi hasonló stílusú alkotásnak.

A program készítői egyébként rég nem hallattak magukról, de megkeresésünkre elmondták, a játék korántsem „halott", sőt, nagy változások várhatók az Outsider Development háza táján... **SE**







RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD



Fejlesztő: Red Storm Entertainment **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.ubisoft.com

Tom Clancy és Red Storm Entertainment. Ez az a két név, melyet minden magára valamit is adó taktikai-fps kedvelő ismer. A sikersorozat 1998-ban kezdődött, amikor is megjelent egy bizonyos Rainbow Six nevezetű játék, mely sok újdonságot hozott az akkori „kinézek-a-fejemből-és-lövök" stílusú játékok világába. Az igényes kidolgozás, a tisztességes sztori és a lebilincselő játékmenet gyorsan a sikerlisták élére repítette a programot. Ezt követte a küldetéslemez, majd 1999-ben jött a második rész, a Rogue Spear. A siker most sem maradt el, hiszen a színvonal és az igényes kidolgozás maradt a régi. S mint ahogy az ilyen esetekben lenni szokott, az újabb kiegészítők is sorra jelentek meg. Ám a játékosnak mégsem volt olyan érzése, hogy újabb rókabőrt akarnak rásózni, hiszen mindig valami új is volt ezekben a bővítésekben, és hála Tom Clancy lelkiismeretes munkájának, a történeti háttér is mindig minőségi volt (ez alól talán már kivétel a legutolsó, a Black Thorn – ez már egy kicsit izzadtságszagú projekt volt). Az azóta eltelt pár évben jelentek meg ugyan játékok, melyeket a két nagy név fémjelzett (Ghost Recon, Sum of All Fears), azonban ezek egyike sem a nagy elődök vérvonalát vitte tovább, hanem kissé más vizekre evezett.

Hosszú várakozás után azonban, 2003 márciusában végre megjelent a harmadik epizód, a Raven Shield. Az előzetes információk alapján nem volt valószínű, hogy csalódás érné a rajongókat, ám a végső konklúzióval várnunk kellett a játék megjelenéséig, hiszen láttunk mi már karón varjút – nem is egyet. Azonban most már a kezeink közé került, és semmi sem menti meg attól, hogy ízekre szedve megvizsgáljuk: méltó-e a sorozathoz?

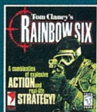
Teendőnk jelen esetben sem fog sokban különbözni a már megszokottól. Az elit terrorista-elhárító egység, a Rainbow Six katonáinak bőrébe bújva kell megelőznünk egy újabb katasztrófát, mely világunkat fenyegeti.

A történet kezdete 1945-re nyúlik vissza. A nácik a háború alatt hihetetlen vagyont halmoztak fel, és látva Németország vereségét megpróbálták ezt biztos helyre rejteni – ténykedésük sikerrel is járt. Az elrejtett javakhoz sokáig senki nem nyúlt, és hollétе csak a beavatottak számára volt ismert.

Most 2005-öt írunk. Az eddig várakozó szélsőséges csoport – az Usztasa - úgy látja, elérkezett az idő, hogy megvalósítsák nem éppen emberbaráti terveiket. Ezt természetesen az amerikai kormány nem hagyhatja szó nélkül. Megcsörren a piros telefon, és a különleges alakulat gépezete működésbe lép.

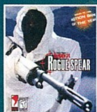
A játék elindítása után a már jól megszokott alapokon nyugvó főmenübe kerülünk, mely szinte ugyanolyan, mint az előző epizódoké. Akik most játszanak először ilyen programmal, azok mehetnek gyakorolni egy kicsit, ahol elsajátíthatják a játék kezelését, a katonák irányítását és a parancsok kiadását.

> 1998 – RAINBOW SIX



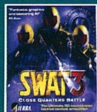
Tom Clancy hasonló című könyvével egy időben került piacra, és mindkettő óriási sikerre tett szert. A program addig ismeretlen realizmussal mutatkozott be, valamint új műfajt teremtett, mivel ebben lehetett először csapatokat mozgatni a saját szemszögű shooterek műfajában.

> 1999 – RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



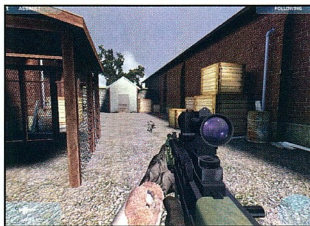
Sikereiben felülmúlta a díjnyertes elődjét. Még annak az évnek novemberében átírták konzolra is a taktikai fps-t. A Ubi Soft, mint nemzetközi terjesztő ezután vette szárnyai alá a Red Storm Entertainmentet.

> 1999 – S.W.A.T. 3



A SWAT „rendőrszimulátor", melynek harmadik részében öszszesen négy fakabát kísérget minket, akiknek parancsolgathatunk, szemben a Rainbow sorozattal, amelyben egész kis hadsereget vezényelhetünk. Készülő legújabb fejezetére, az Urban Justice-ra úgy tűnik, picit várni kell. Egészen pontosan június közepéig. Akkor azonban egészen biztos, hogy nagy port fog kavarni.







Akik azonban már tapasztaltak, netán úgy gondolják, mindent tudnak, célozzák meg a Campaign üzemmódot.

Tizenöt egymást követő, egyre nagyobb kihívást jelentő küldetésben kell felgöngyölítenünk a terroristák hálózatát, felszámolnunk a rossz fiúk búvóhelyeit, meghiúsítanunk nem éppen emberbaráti cselekedeteiket.

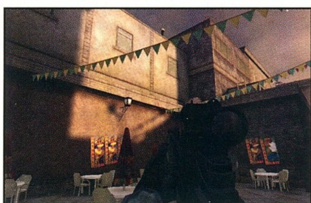
A gonoszok nyomában járva több országban is bevetésre kerülünk. Venezuela, Norvégia, Anglia, a Kajmán-szigetek, Argentína, Brazília és Svájc szerepel a Katonaság Tours világkörüli útján.

Az ár nem magas, csupán néhány emberélet – lehetőleg a terroristáké... Ha azonban elszúrunk valamit, jutalmunk csupán a zászlóval letakart koporsó lesz.

Minden küldetés előtt részletes, mozgóképpel kísért eligazítást kapunk. Megtudhatjuk a körülményeket, a feladatot és a helyszínről is a fontosabb információkat.

Ezután jön a tervezési fázis, amelynek során milliméterre pontosan megtervezhetjük akciónkat: a csapatok összetételét, fegyverzetét, útvonalát.

Első lépés a csapat összeválogatása. Kezdetben öt csoportban (lövész, mesterlövész, robbantási szakértő, felderítő és technikai specialista), összesen 34 emberrel indulunk neki a hadjáratnak, ám ez a szám gyorsan csökkenhet, ha nem vigyázunk rájuk – és utánpótlás bizony nem érkezik.





A karakterek - némelyik név már ismerősen csenghet a régi motorosoknak – mindegyikéről részletes információkat kapunk (előélet, képességek és a mostani eredmények). Ha a bevetés alatt egyik katonánk megsérül, az még nem nagy baj, mert idővel meggyógyul, azonban azok, akik nem a saját lábukon hagyták el a csatateret, már csak az égi vadászmezőkön kergetik majd a rosszfiúkat.

A következő lépés a fegyverek és a felszerelés kiválasztása. A csúnya bácsik eliminálásához rendkívüli fegyverarzenál áll a rendelkezésünkre. Hét kategóriában (géppisztoly, gépkarabély, shotgun, mesterlövészpuska, géppuska, pisztoly és gyorstüzelő pisztoly), összesen 57 féle lőfegyvert vethetünk be a harcokban, és e mellett számtalan kiegészítő található még a repertoárban: golyóálló öltözetek, repesz-, kábító és gázgránátok, éjjel- és hőlátó szemüvegek, továbbá számtalan fegyverre szerelhető kiegészítő segítik katonáinkat abban, hogy minél precízebben, nagyobb hatékonysággal végezhessék világmegmentő munkájukat.

A statisztikák tömegét a fegyverekről kapható információdömping is növeli. Az előző részekben csak a kép volt róla, meg néhány szavas megjegyzés, sok esetben csak a gyakorlatban derült ki, hogy egy-egy csúzli nem is olyan király. Jelen esetben azonban jóval bővebb információkat kapunk a gyilkokról. A fegyverek leírását kibővítették még öt jellemzővel (pl.: hatótáv, sebzés stb.), melyek megkönnyítik a döntést, miszerint jó-e az adott a feladathoz.

Ha sikerült befejezni a katona-Barbizást, akkor jön a csapatok útvonalának, tevékenységének meghatározása. Az elsőre bonyolultnak tűnő szerkesztő igen barátságos kezelőfelülettel rendelkezik, és a terv elkészítése nem túl nagy kihívás.

Ha azonban ujjunk már viszket a ravaszon, vagy nem köt le igazán az előkészületekkel való pepecselés, akkor választhatjuk a program saját beállításait is. Ebből két típus is a rendelkezésünkre áll. Az egyik a részletes, több csapatra tervezett taktika, melyben minden egységnek meghatározott útvonala és feladata van. A másik (ez Action vagy Quick névre hallgat) a „bemegyünk, és hadd szóljon" elvre épül. Ekkor nincs semmi előre lefektetve. Kapunk magunk mellé még három katonát, és mehetünk kedvünk szerint – a lényeg az, hogy a küldetés teljesítve legyen.

A feladatok szinte minden esetben abból állnak, hogy az adott pályán nyírjunk ki mindenkit – ebben nem hiszem, hogy bármi meglepő lenne. Ez leírva egyszerűnek és talán kicsit unalmasnak hangzik, de ha hozzátesszük azt is, hogy katonáink lehetőleg sérülés nélkül térjenek vissza, akkor az már kicsit megnehezíti a dolgot. Ugyanis a legtöbb lövés halálos, és ez negatívan hat az emberállományunkra. Ja, és a már megszokott módon mentési lehetőség sincs játék közben. Ha az egészhez még hozzájön, hogy az ellenfél intelligenciája is meglepően jól van programozva, akkor nem nehéz belátni, hogy minden egyes küldetés sikeres teljesítéséért keményen meg kell küzdenünk. Elég egyetlen rossz lépés, egy pillanatnyi figyelemkiesés, és hosszú percek munkája veszik kárba – immár ötödszörre...

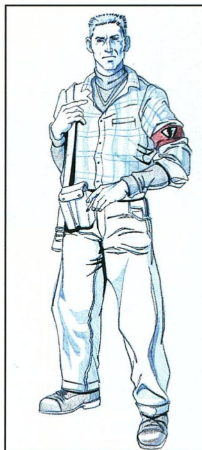
Különleges adalék még az, ha túszok, illetve robbanóanyagok is vannak a helyszínen. Ekkor még körültekintőbben kell eljárni, hisz a terrorbácsik az első gyanús jelre mennybe küldik a foglyaikat, vagy rácsapnak az elsütő szerkezetre, aminek egyenes ági folyománya a „Mission Failed" felirat azonnali megpillantása.

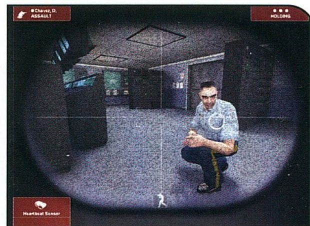
A leghúzósabb feladat szerintem a 10. küldetés lesz. Ilyen már az első epizódban is szerepelt, és a programozók anyukái már akkor is sűrűn csuklottak. A lényeg: egy szál magunkban hatoljunk be egy épületbe, poloskázzuk be a telefont és a számítógépet. Ez nem lenne













gond, de mindezt úgy, hogy senki ne vegyen észre! Az ott tanyázó delikvensekkel való bármilyen kontaktus – legyen az akár csendes, észrevétlen megölésük is – tilos, és mindenképpen elkerülendő.

Egy-két feladat kivételével az összes sikeresnek tekinthető akkor is, ha minden csínytevőt likvidálunk. Ekkor ugye, már nincs, ki kupán vágja a túszt, vagy piszkálgassa azt a bizonyos detonátort, amit nekünk mindenképpen meg kell akadályoznunk. A legtöbbször tehát nem kell külön bombaszakértőt vinnünk magunkkal, vagy hostesskedni a túszok körül, elég kiiktatni a leselkedő veszélyforrásokat. Ám ha akad még néhány élő terror-istók, némelyik késztetést érez, hogy elvégezze a már levadászott társai helyett a feladatot. Rohan a túszhoz / bombához / számítógéphez, és ha odajut, azonnal inzultálni is kezdi kellemetlen perceket szerezve nekünk. Tipikus terrorista.

A küldetés alatt bármelyik katonát megszállhatjuk, átvehetjük felette az irányítást, ami kihat az egész csapatra. Ekkor ők már nem az előre megadott terv szerint haladnak, hanem becses személyünktől várják a parancsokat. Rendkívül hasznos újítás, hogy bizonyos dolgokra mutatva újabb parancsokat is kiadhatunk a már meglévőkön kívül (ajtónyitás, majd behatolás, túsz kivitele, előrenyomulás), melyet a katonák azonnal és okosan végre is hajtanak.

Ha sikeresen teljesítettük a küldetést, az összegző képernyőre kerülünk. Itt a gép táblázatban összegzi az akcióban részt vevő karakterek teljesítményét. Ha az ott látottakat elfogadjuk, tovább léphetünk, és az állás is ekkor kerül elmentésre. Ha azonban nem vagyunk megelégedve az eredménnyel – például egy-két bajtársunk elhullott –, még mindig újra kezdhetjük a feladatot.

A sikeres akciók után bevethető embereink folyamatosan fejlődnek. Bizonyos képességeik 1-1 ponttal nőnek. Bár igazán sok haszna nincs, mégis értékelendő színfolt a játékban.

Az első hallásra kevésnek tűnő 15 küldetés tehát igencsak meg fogja dolgozni a tűrőképességünket és az akaraterőnket. A tiszta játékidő ugyan nem sokszor haladja meg pályánként a 30 percet, de ez persze csak elmélet. Nem egyszer kattintunk majd a „Replay Action" ikonra, miközben önfeledten „dicsérjük" a készítők felmenőit.

Ám bármennyire is idegesítő néha a sok újrakezdés, azért a végén mégis csak azt gondolja az ember fia, hogy mikor jön már a küldetéslemez?!

A Red Storm programozói mindig is nagy hangsúlyt fektettek a mesterséges intelligenciára, és jelen esetben sincs ez másképp. Az ellenfél nem adja könnyen az irháját, még a legkönnyebb fokozat is jelentős kihívást tartogat. Ha újrakezdjük az adott helyszínt, nem fogjuk ugyanott találni az ellenfeleket, így nem lehet pontosan kiismerni őket, minden pillanatban résen kell lennünk. Azonban ők sem mentesek a hibáktól, néhány esetben nagyon ostobán tudnak viselkedni.

A másik véglet viszont az, hogy az AI szemtelenül kihasználja gépi, mindent tudó mivoltát.

Sok esetben buktam le, mert meghallották a lépteimet – pedig még igencsak messze voltam. A hangtompító néha ért valamit, néha nem. Ha nem volt, akkor sem mindig hallottak, sokszor akkor is észrevettek, ha használtam (pedig nem voltam annyira közel).

Társaink is fejlesztették az agyukat az évek során, és még profibban látják el támogató szerepüket. Folyamatosan pásztáznak, fedezik egymást, sőt, nagy hatásfokkal fedezik a csapat hátát is. A tűzvonallal sincs gondjuk, nem fordult elő olyan eset, hogy belém lőttek volna akár egyszer is valamelyik hevesebb tűzpárbaj közepette.

Azt azonban tudjuk, hogy semmi sem hibátlan a világon, miért pont a katonák intelligenciája lenne az. A szűk helyeken való (létra, ajtó) csoportos áthaladás nem mindig megy zökkenőmentesen. Nem egyszer volt, hogy valamiért nem akartak átengedni az ajtón, bármennyire is próbálkoztam. Ekkor hátravonulás – ők követnek – majd, mikor a nyílás szabaddá vált, gyorsan átslisszoltam.

Az útvonal kiválasztásával is akad néha bajuk, nem mindig sikerül az optimális, vagy netán használható irányra rábukkanniuk, s le-lemaradoznak. De alapjában véve nem lehet rájuk panasz, igencsak hatékonyan végzik a dolgukat.

Aranyszabály, hogy a játékok neve lehet patinás, a motorjuk azonban soha. Hiszen a mai világban a rossz grafika gyorsan szakadékba lökhet egy amúgy többé-kevésbé hibátlan játékot. Azonban ez esetben ettől nem kell félnünk. A licencelt Unreal Warfare motorra ugyanis nem lehet panaszunk. Az előző részekhez képest látványosan, de még a Ghost Recon képi világához képest is sokkal szebb látványban lesz részünk. Sokkal részletesebb karakterek és helyszínek jellemzők a játékra. Azonban vegyül némi üröm is az örömbe. Hiába a profi engine, nekem némelyik pálya kicsit sivárnak, művinek tűnt, és mintha a grafikusok néha a textúrákkal is spóroltak volna. Ez a karakterekre szerencsére nem igaz. Mind a terroristák, mind a kommandósok precízen kidolgozottak, hihetetlenül részletesek. Katonáink öltözéke, fegyvereik, mozdulataik élethűek. A mozgások megjelenítésével sincs baj. Kúsznak, lopakodnak, táraznak, fegyvert cserélnek mintaszerűen. Ha golyó éri őket, odakapnak, és elhalálozásuk is nagyon látványos – bár néha igen érdekes pózba bírnak merevedni. A mozgásról jut eszembe egy pozitívum és egy negatívum. Először a rossz: sajnálatos, hogy katonáink a Rogue Spear óta eltelt idő alatt elfelejtették, hogyan is kell fel-







mászni valamire. Akkor simán átkeltek a ládákon, most meg még egy tíz centis ablakpárkány is megoldhatatlan feladat elé állította őket, mehettünk körbe. Ami viszont meglepő újítás volt, hogy G. I. Joe-ink végre nem lecammognak, hanem lecsúsznak a létrán! Igaz, ennek gyakorlati jelentősége nem sok van, de a valósághűség szempontjából mindenképpen értékelendő.

A küldetések között sok esetben átvezető film segít abban, hogy kövessük a történetet, egyben további hangulati aláfestést és háttér-információkat ad a játékhoz.

Az összekötők némelyike kicsit ugyan cukormázasra sikerült, de ez még megbocsátható. :o)

Ami viszont kicsit zavaró volt számomra, hogy – divatos szóval élve – a környezet nem igazán interaktív. Nem túl sok minden mozdítható / lőhető szét, és a rombolás is kimerül néhány golyónyomban, továbbá a kitört üveg szilánkjai is eltűnnek néhány másodperc után. Pedig rengeteg olyan elem van a környezetben, amelyiket fel lehetne használni – akár a terroristák számára is. Látunk egy csomó gázpalackot, hordót, egyebet... Ez a mai világban már nem olyan nagy elvárás szerintem. De ez csak egy örök elégedetlenkedő kesergése, és ez a „hiba" mit sem von le a játék értékéből.

A hanghatások röviden, egy szóval elintézhetők: tökéletesek. A fegyverek dörrenése, a lövedékek becsapódása és a különféle zajok rendkívül realisztikusak. A csapattagok közti kommunikáció is pontos, mindig tudhatjuk, mi is történik a többiekkel. A gengszterek is értesítik egymást a fejleményekről, bár az ő mondanivalójuk néhány mondatban kimerül. A zene stílusa sem változott sokat, az indulószerű, adrenalinpumpáló muzsika ugyanaz, mint az elődökben. Ezt akár a játék közben is hallgathatnánk, de a walkmannel sétáló kommandós nemigen hosszú életű.

S ha már kívülről fújjuk a pályákat, és már a legnehezebb szinten sem találunk méltó ellenfelet, akkor jön a multiplayer rész. A hagyományoknak megfelelően játéknak ez a része is ízig-vérig profi munka. Ha van otthon szélessávú internet (esetleg még az 56k-s modem is alternatíva lehet), vagy egy ráérő baráti társaság, akkor nincs akadálya a hálózatos játéknak. Összesen nyolc lehetőség közül választhatunk, ebből őt a mindenki-mindenki ellen, míg három a kooperatív módban. A játszható pályák között megtalálhatók mind az egyéni küldetések helyszínei, valamint csak a csak többjátékosra tervezettek is.

Kezdéskor rengeteg minden beállítható, az ellenfelek számától kezdve a használható fegyverekig. A Rogue Spear eme opciójával nagyon sok Lan-partyt lezavartunk, és nem lesz ez másként a Raven Shielddel sem, ebben biztos vagyok!

A benyomásom tehát egyértelműen nagyon pozitív. Nemcsak azért, mert nagy rajongója vagyok az összes Red Storm műnek, hanem mert ismét minőségi játék került a boltok polcaira, mely újfent etalonként szolgálhat az elkövetkező programok számára. Kellemesen nehéz, rendkívül hangulatos és realisztikus, és mindez kitűnő látvánnyal kombinált. A rajongók számára mindenképpen kihagyhatatlan, a programozók számára pedig kötelező tanagyag: így kell megcsinálni egy játékot! ■ **B-CHROME**

> MULTIPLAYER LEHETŐSÉGEK

Multiplayeresek figyelem, új lehetőségek a Raven Shieldben! A szokásos Túlélés (deathmatch) és ennek csapatváltozata mellett készült hozzá több különleges játékmód. Ilyen a Bomba: az egyik csapatnak hatástalanítania kell egy időzített bombát, a másiknak ezt kell megakadályoznia; Vagy a Túsz: amelyben az egyik tábor a túszmentő, a másik a túszejtő szerepét tölti be.

Az új kedvenc a Pilóta. Ebben az egyik játékos VIP-t alakít, akinél csupán egyetlen pisztoly lehet. Társainak, akik rendesen felfegyverzettek, sértetlenül kell őt célba juttatniuk, a másik társaság pedig mindeközben merényletet követ el ellene. Kooperatív módban bármelyik single küldetés elvégezhető.

A multiplayer menüben egyéni IP szerint, vagy LAN-on keresztül kapcsolódhatunk össze másokkal, továbbá a Ubi Soft saját szerverén át dedikált kiszolgálókra csatlakozhatunk, amihez mindössze egy ingyenes belépőt kell létrehoznunk. Házigazdaként sincs nehéz dolgunk, mivel a programozók felhasználóbarát menüt biztosítottak számunkra ennek megvalósítása érdekében.

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO méltó folytatása a sorozatnak › profi többjátékos lehetőségek › ultrarealisztikus látvány és hanghatások

KONTRA a grafika néhol kissé elnagyolt › társaink néha ostobán viselkednek › a 15 küldetés kicsit kevés a jóból

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII800, 256MB RAM, 1.7GB HDD, D3D

> ARÉNA

Operation Flashpoint	91%
Rainbow Six: Raven Shield	89%
Delta Force: Land Warrior	77%

RIDDLE OF THE SPHINX II:
THE OMEGA STONE

> **Fejlesztő:** Omni Adventures > **Kiadó:** Dreamcatcher > **Web:** www.theomegastone.com

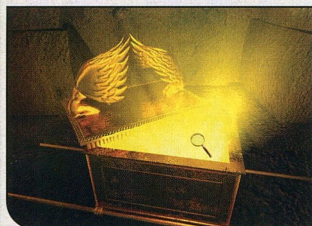
Szerintem sokan vágyunk misztikus titkok felfedezésére, és ott bujkál bennünk a vágy, hogy megfejtsük, vagy legalább megismerjük, testközelben lássuk ősi kultúrák titkait. Ám sajnos ritka lehetőség, ha valaki összekaphatja magát, hogy elugorjon Mexikóba egy maja piramist feltárni, vagy megkísértse sorsát a Bermuda háromszögben, ne adj isten, a Stonehenge varázslatos körébe álljon, vagy a Húsvét szigetek különös szobrainak tekintetét fürkéssze. A legelérhetőbb cél még mindig a gízai fennsík, ám most mindezekre a helyekre ellátogathatunk, és az Omni jóvoltából izgalmas, ám kissé magányos kaland részesei lehetünk, ha nekivágunk az Omega Stone rejtélyének megfejtésének...

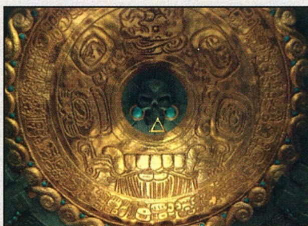
Üzenetek, nyomok, rejtvények. Az első személyű nézetben játszódó programban egy régi ismerős köszönt majd minket, ugyanis Sir Geoffrey újabb titokzatos tekercset talál, és a Földet fenyegető veszély rejtélyének megfejtését ránk bízza. Ám társaságától hamar megfoszt bennünket, kalandunk során egyetlen partnerünk Hump Allen lesz, ő is csak minden kreativitást nélkülöző (ám legalább készséges) „pilótaként" hurcol minket az általunk választott helyszínekre. A nagyjából ötvenórányi játékidőt ígérő Omega Stone-ban öt misztikus vidékre látogathatunk el, és - részben az érzékeink átverése érdekében - a látszólagos játéktér növeléseként szükség lesz arra, hogy néhány helyre többször is elmenjünk. Az első nyomokat a gízai fennsíkon találhatjuk, és ha figyelünk az apró részletekre, megoldjuk a rejtvényeket, a kibogozott szálak továbbvezetnek minket a következő helyszínekre, ahol üzeneteket, hasznos könyveket, utalásokat, sőt, akár segítséget nyújtó tárgyakat is találhatunk. Érdemes sokszor menteni, mert bizony halálos veszélyekben sem lesz hiány, és szükség lesz arra is, hogy fotókat készítsünk, sőt szorgosan jegyzeteljünk is, hacsak nem mozgunk otthonosan az egyiptomi, a maja és a többi kultúra szimbólumvilágában. Minden apró részlet számít, sehol semmi sincs véletlenül, bár van néhány „becsapós" tárgy, de nem jellemző, hogy tévútra tereljenek minket. Tehát csak megfontoltan és óvatosan...

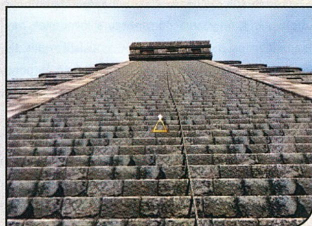
Tapogatózás a sötétben. A csend, a sötét és a magány nem túl jó kombináció. Akár depresszióba is zuhanhatnánk, ha nem lenne a ránk bízott kihívás, amelynek komoly tétje van. Bevallom, én bizony néha már-már feladtam, annyira zavart, hogy nem láttam semmit, a vaksötétben tapogatózva csak a kurzor változása segített megtalálni az utat, és egy idő után bizony szükség volt térképek felskicelésére ahhoz, hogy ne vesszek el. Az is igaz, hogy e látszólag céltalan bolyongás során leltem olyan információkra, amelyek később kellettek a rejtvények megoldásához.

Jó taktika a különös hangok felé haladni, arra mindig van valami izgalmas, ám aktiválásához pont a csendes helyeken elrejtett dolgokra és információkra van szükség, ezeket viszont nagyon nehéz észrevenni. Az egyetlen biztos módszer, ha a sötétben minden egyes lépés után óvatosan körbefordulunk a kurzorral minden irányba (le és fel is), hogy megtaláljuk azokat a tárgyakat, cetliket és falfestményeket, amelyekre szükségünk lesz a megoldáshoz. Iszonyú könnyű eltévedni, és nem túl rutinos kalandozó módjára nem lesz nálunk sem iránytű, sem fáklya...

Nagy szerencse, hogy a történet nem szigorúan egyetlen szál mentén játszható, így ha például a







> NÉHÁNY HASZNOS TIPP

> Az első, egyiptomi helyszínről nem kell máshova menni, hogy megoldd az első rejtvényt, és megszerezd a gízai korongot. A kobrák rúnáinak memorizálása itt a titok kulcsa, és a végső megoldáshoz innen két tekercsre is szükség lesz.

> A második helyszín a Húsvét-szigetek legyen, ahol csak a maszk megfelelő használata után érdemes bármit is felrobbantani. (Halálveszély!) Innen is kell majd 2 tekercs...

> A maják vidékén a sátorban talált szimbólumok és táblázatok nagyon fontosak, a sötétben fellelhető koponyák megfelelő elhelyezése ezek nélkül lehetetlen. A harangok megszólaltatásának sorrendje: 5, 3, 1, 2, 6, 4.

> A kelta kőköröknél feltétlenül olvasd el a leveleket! A zónában halálveszély van. Első körben itt nem tudsz majd mindent megoldani, a helyi korong megszerzéséhez vissza kell ide térni később, viszont Stonehenge átkutatása nélkül nem tudod majd, hova érdemes hajózni a Bermuda háromszögben...



megfelelő helyen nem találjuk meg a kötelet, az felbukkanhat máshol is.

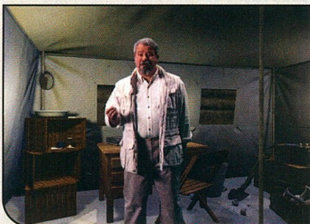
A REALITÁS TALAJÁN. Az álmodozások és a rejtélyek bűvköréből kicsit rátérnék a kivitelezésre. Az irányítás gyorsan megszokható, hiszen az inventory egyetlen jobb klikkre előbukkan, és itt könnyedén turkálhatunk a tárgyak között, illetve használhatjuk azokat. Kicsit körülményes, hogy ha a tárgyat rossz helyre tesszük, az ismét a hátizsákba és nem a kezünkbe kerül, ha ráklikkelünk, és pakolhatunk újra. Előfordulhat az is, hogy ügyetlenkedésünk eredményeként elveszítünk tárgyakat, ám szerencsére ezek (minden realitási alapot nélkülözve) egy bizonyos idő után felbukkannak eredeti fellelési helyükön.

Ugyanilyen egyszerűen (jobb klikk, majd fényképezőgép kiválasztás) készíthetünk fotót minden apró részletről (akár több képkockán is), és tegyük is ezt meg, mert szükségünk lesz rá, hacsak nem rendelkezünk régészeti ismeretekkel vagy fantasztikus memóriával (esetleg óriási szerencsével).

Azért kicsit elszomorító, hogy az intelligens kurzor nélkül bizony el lennénk veszve, egyértelműen nem derülne ki, merre tudunk menni, hol tudunk vizsgálódni, és hol pedig használni valamit...

ŐSI CIVILIZÁCIÓK NYOMÁBAN... Ínséges időket élnek a kalandjátékosok mostanában. Bár számos klasszikus folytatása készül, és izgalmas fejlesztésekről adunk hírt szinte minden számban, valahogy ezek a programok vagy nem akaródznak időben megjelenni, vagy nagyon lassan készülnek, így e kategória kedvelői amellett, hogy újrajátsszák régi kedvenceiket, rávetik magukat minden érkező kihívásra. Bár az Omega Stone nem kategóriájának gyöngyszeme, ám akárcsak az első rész volt, egyáltalán nem rossz szórakozás, és a puzzle stílus rajongóinak izgalmas és elgondolkodtató feladatot szerezhet néhány éjszakára. Jót tett volna neki, ha adnak lehetőséget arra, hogy kommunikáljunk is kicsit. Kár, hogy a megjelenítés már kissé elavult, és a hanghatások is rontják az összhatást. Maga a történet és a szálak bogozgatásának módja viszont nem rossz, és valamit visszaad a letűnt civilizációk hangulatából is, talán nem is véletlenül oly sötét és komor; vállalkoznék rá az életben is... ■ LILY





> ISTENEK KÉZJEGYEI



Ritka, hogy játékhoz könyvet ajánlok, de amikor az Omega Stone rejtélyeit kutatva elvesztem a maja piramis mélyén, azonnal felötlött bennem egyik régi kedves "olvasmányom". Ezért szeretném figyelmetekbe ajánlani Graham Hancock Istenek kézjegyei című művét (remélem, még kapható, vagy legalább kölcsönözhető), amelyben a szerző érdekes összefüggéseket fejt ki többek között az egyiptomi és a mexikói piramisok, az andokbeli templomok, sőt az Antarktisz alatt húzódó elveszett kontinens között. Ebben a könyvben az ősi legendák és mítoszok kicsit más színben tűnnek fel egy ősi civilizációt idézve, akárcsak az Omni játékában...

> ÉRTÉKELÉS

65%

grafika	16/25
zene/hang	10/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO érdekes és nem rossz történet, sajátos kivitelezés

KONTRA magányos kaland kissé elavult grafikával, mely helyenként aggasztóan sötét is

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 64MB RAM, 825MB HDD

> ARÉNA

Riddle of the Sphinx	71%
Mystery of the Mummy	52%
Myst III: Exile	79%

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

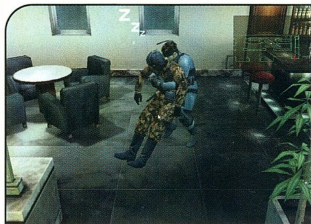
SUBSTANCE

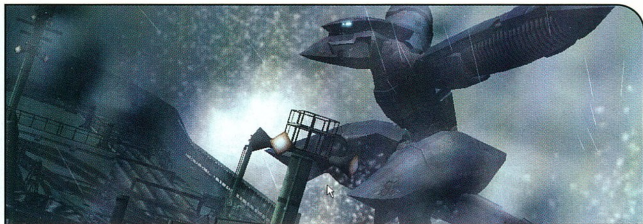
> **Fejlesztő:** Konami > **Kiadó:** Konami > **Web:** www.konami.com



Taktika, kémkedés, akció: amikor a zseniális japán játéktervező, Hideo Kojima összekapcsolta ezt a három szót, talán még maga sem gondolta, hogy új játéktípust teremtett. A PSX-es Metal Gearrel történelmet írt, elvégre a lopakodós játékok eme ősatyja majdnem minden ma megjelenő akciójátékra hatással van. Mostanság már szinte csak az FPS játékokat szokás tisztán a „mész és lősz" alapokra építeni, és minden valamit is magára adó akciójátékban van egy kis csendes gyilkolás. A Metal Gear tehát számtalan más játéktervezőt befolyásolt, és ma is befolyásol, ami viszont felettébb érdekes: ennek ellenére egyetlen játék sem tudta felvenni a versenyt Kojima úr sorozatával. Na jó, talán a Splinter Cell az egyetlen kivétel.
E cikk apropója ugyebár a fent említett sorozat második tagjának a PC-s konverziója, amely az elődjéhez hasonlóan igen sokat váratott magára. Mentségéül szól, hogy viseli a „Substance" alcímet is, ami jelzi: a DVD-n már nem csupán az eredeti játékot találjuk, hanem a kiegészítő küldetéseket is, amelyek PS2-re és Xboxra is csak nemrégiben jelentek meg. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, elvégre nem biztos, hogy mindenki tisztában van vele, milyen játék is a Metal Gear. (Noha el kell ismerni, a többség alighanem ugorhat most egy fejezetet.)

AZ ELŐZMÉNYEK. A C64 fajsúlyú, távol-keleten elterjedt MSX számítógépekre már régebben, 1987-ben és '90-ben is megjelent két Metal Gear játék, és az alapkoncepció már akkor kész volt: a játékos Solid Snake-et, a tökéletes katonát irányíthatta, aki ellenséges területre behatolva kikerülte kamerákat és az elszundító őröket, más őrök figyelmét pedig elterelte, hogy aztán átosonhasson mögöttük. Már ezek a játékok is szenzációsak voltak, azonban sajnos azok a konverziók (C64-re vagy NES-re), amelyek Európába vagy Amerikába is eljutottak, nem igazán örökölték a fent említett esszenciális összetevőket. A





világra szóló sikerre így 1998-ig várni kellett. Az alapkoncepciót a PSX hardverével egészen új megvilágításban lehetett tálalni, ráadásul a technika haladásán kívül maga a játékipar is robbanásszerű fejlődésen ment keresztül, minek eredményeként a Metal Gear megdöbbentette az egész játékostársadalmat. Immár nem kis játékfigurát irányíthattunk, hanem egy mozifilm főhősévé válhattunk. Ma már közhelynek számít, hogy a játékok készítése szinte ugyanolyan munkát igényel, mint a filmek leforgatása, és a Metal Gear ennek az első látható jele volt. Hihetetlenül jól megrendezett közjátékokon ecsetelték a történetet, melynek szálait úgy szőtték, mintha bármikor megtörténhetne a napjainkban. A hidegháború után terroristák szálltak meg egy alaszkai katonai bázist, és mivel leszerelt nukleáris fejeket tároltak ott, ez elegendő indokot szolgáltatott arra, hogy Solid Snake ismét bevetésre induljon. Azonban több volt ott, mint holmi nukleáris robbanófejek: egy vadonatúj Metal Geart, vagyis egy hatalmas lépegetőt rejtegettek, amellyel célba is lehetett volna juttatni a nukleáris tölteteket. Snake azt hitte, a korábbi két akciójával végleg sikerült ezeket az ocsmány gépeket eltűntetnie a Föld színéről, de szembe kellett néznie a legújabb prototípussal. Hogy ez mennyire sikerült neki, az a játékos tehetségétől függött, de persze a forgatókönyvíró gondoskodott róla, hogy maximális teljesítmény esetén is maradjon még elvarratlan szál.

A folytatás most azzal indul, hogy a Metal Gear tervei kiszivárogtak a feketepiacra, s ennek következtében világszerte újabb és újabb példányok épülnek. Solid Snake felvette a kesztyűt a fenyegetéssel szemben: az Alaszkában megismert technikai zsenivel, Otaconnal társulva létrehozták a „Philanthropy" nevű titkos ellenállást, és arra szakosodtak, hogy az épülő gépezetekről bizonyítékokat gyűjtsenek, majd azokat közzé tegyék a médiákban. A játék legelején ezért Snake nemcsak egészségügyi sétát tesz a George Washington hídon: a Hudson folyón egy tankhajóba rejtve az amerikai haditengerészet Metal Gearjét szállítják. Snake a maga sajátos stílusában - láthatatlanná válva, bungee jumpingolva - fellóg a hajóra, és már hozzá is fogna a Metal Gear felkutatásához, amikor azonban orosz katonai helikopterekről újabb potyautasok érkeznek. A jövevények a legénység módszeres kiirtásába kezdenek, és egy szempillantás alatt Gurlukovich parancsnok lesz az új kapitány, aki hőn szeretett anyácskájának, Oroszországnak kívánja ellopni a Metal Geart. A helyzet nem túl rózsás: az ártalmatlan matrózok elaltatásához Snake mindössze egy kábító pisztolyt vitt magával, ehelyett viszont egy egész regimentnyi orosz zsoldossal kell szembeszállnia. Mit lehet ilyenkor tenni? Természetesen észrevétlennek kell maradni - hisz a Metal Gear mindig is erről szólt.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK. Bár egy év nagy idő a számítástechnika fejlődését tekintve, azt el kell ismerni, hogy a tankhajós jelenet még mai szemmel is gyönyörűen néz ki. A küldetés viharos éjszakán zajlik, ezért hősünk vállát és fejét egyfolytában veri a széltől ide-oda sodródó, sűrű esőfüggöny. Ha Snake saját szemszögéből nézelődünk (mert ahogy már korábban is, úgy a perspektíva alapvetően egy adott égtáj irányából követi), vízcseppek lepik el a kamera lencséjét, lefelé pillantva pedig tükröződések látszanak a nedves fedélzeten. A hely megcsodálására mondjuk nincs sok időnk, hiszen mindenütt katonák járőröznek, kiknek intelligenciája nem hétköznapi. A magukról megfeledkező bámészkodókat hamarosan felfedezi egy fickó a felső fedélzetről, aki felettébb kíváncsi, miféle árny rohangál a hajó faránál. Ezt kielégítendő gyorsan elrohan a legközelebbi lépcsőhöz, és néhány másodperc múlva meg is érkezik. Érdemes ezt az időt kihasználni, és elbújni valami biztos fedezék mögé. Remek új mozdulat a függeszkedés, vagyis hogy átugorhatunk a korlátok felett, majd a platformok szélén csünghetünk (vagy akár mászhatunk is). Jelen esetben például átszökkenhetünk a hajó korlátján, és a tenger felett függeszkedve várhatjuk meg a veszély elmúltát. Ameddig az emberünk ujja bírja - ezt fogyatkozó csík mutatja -, addig tudjuk tartani magunkat. Amennyiben az őr nem talál hátul senkit, hamar megnyugszik, és visszamegy az őrhelyéhez. No persze, az az ideális, ha ezt az egész hercehurcát elkerüljük, és mindig vigyázunk, nehogy besétáljunk valakinek a látóterébe.

Ahogy már azt a korábbi részekben is megszokhattuk, az őrök reakcióját (a hümmögésükön vagy a kiáltozásaikon kívül) képregényekben használatos írásjelek is mutatják. Kérdőjel jelenik meg a fejük fölött, ha látnak valamit, de még nem tudják, mi az, és felkiáltójel mutatja, ha már felismerték bennünk az illetéktelen behatolót. A sziluettünkön kívül észrevehetik a vizes lábnyomainkat, vagy az árnyékunkat is, ha mondjuk, egy sarok mögött bújunk, és „kilóg a lóláb". Komoly sérülés esetén előfordulhat, hogy vérzünk, és ilyenkor a hátra hagyott vércseppek ugyancsak árulkodhatnak az üldözőink számára - ez esetben jól jön, ha van az emberünknél kötszer.

A tapasztalt játékosok mondjuk, ritkán kerülnek szorongatott helyzetbe, mert a játszhatóság érdekében az ellenség fenyegetése nagyon jól be van határolva. A jobb felső sarokban látható a radarunk, amellyel minden környező katona mozgását biztos fedezékből is nyomon követhetjük, sőt azt is láthatjuk, mekkora a látótere az egyes személyek-









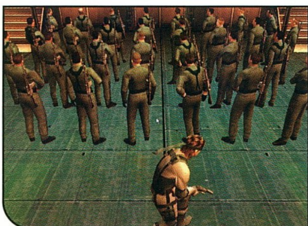
nek. (Az egyszerű őrök alig látnak tovább pár méternél, míg aki magasabbról kémlel, az könnyebben észrevehet minket, de nem biztos, hogy azonnal behatolóként azonosítja hősünket.) Az alapkoncepcióhoz már az MSX-es időkben is hozzátartozott, hogy a radart csak addig használhatjuk, amíg fel nem fedezték a hollétünket: amint riadókészültség van, az ellenség megzavarja a műszerünket. Ennek eredményeként tulajdonképpen rá vagyunk kénytszerítve a lopakodásra. Igaz, ha nagyon profinak érezzük magunkat, szabad elhatározásból is eltüntethetjük a radart, bár úgy meg a játék irreálisan nehéz lesz, hiszen a külső nézőpont miatt nem látunk eléggé messzire.

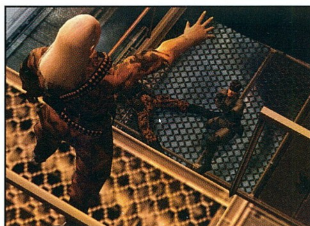
AZ ARZENÁL. A legfőbb fegyverünk tehát az észrevétlenség, jóllehet, nem mindegyik őr olyan hülye (illetve olyan álmos, merthogy aluszékony őrökre szintén van példa), hogy elosonhatunk mellette. Viszont nagyszerűen kiaknázhatjuk az ellenség kifinomult intelligenciáját, és remek kis figyelemelterelő hadműveletekkel élhetünk. Az egyik legalapvetőbb módszer az, hogy zajt csapunk. Lehet ezt mondjuk, úgy, ha nekilapulunk valamelyik falnak, és kopogtatunk azon, de úgy is, hogy hangtompítót használva a falakba lövünk, továbbá hasonló eredményt érhetünk el az üres tölténytárak eldobásával is. Ha találunk valahol egy szexmagazint, azt szintén a hasznunkra fordíthatjuk, és lerakhatjuk valamelyik őr közelében. Amint az illető észreveszi az újságot, azonnal belefeledkezik az olvasmányba. Miután ilyetén mód a bolondját járattuk az őrrel, nincs más dolgunk, mint mögé lopózni, és elkapni a grabancát. Ha csak kicsit szorongatjuk meg, úgy csak pár percre ütjük ki, viszont ha sokáig fojtogatjuk, akkor végül eltörjük a nyakát. Vészhelyzet esetén a megragadott őröket esetleg élő pajzsként is bevethetjük - a társaik egy ideig nem tüzelnek rájuk. A fenti technikák mellett magunkat is álcázhatjuk, hiszen a játék örökölte a legutóbbi rész dobozos trükkjét. Csak arra kell vigyáznunk, hogy ne túl feltűnő helyen álljunk meg a dobozzal, mert azért egyik őr sem értelmi fogyatékos. Ha valamelyikük egy dobozba ütközik ott, ahol egy pillanattal korábban még szabadon elsétált, akkor elmorfondírozik azon, hogyan is került az oda, és végül benéz alá... Ha már végképp kifogytunk az ötletekből, akkor persze marad a fegyverhasználat, de akkor sem Rambo módszerekkel kell dolgozni. Ez mondjuk nem is lenne lehetséges, mert célzáskor a hősünk mindig megáll, és ha pontosan akarunk lőni, még át is kell váltanunk „belső" nézetre. A tárgylista mit sem változott a legutóbbi részhez képest: a jobb alsó sarok kijelzőjén a fegyvereink közül válogathatunk, a bal alsó sarokban pedig az egyéb tárgyaink kaptak helyet. A kábító pisztoly tehát az előbbinél jelenik meg, és ugyanott láthatjuk, mennyi töltényünk van hozzá. Csínján kell bánni vele, és ha tehetjük, célzott lövést kell leadni, ami nem is annyira a töltények száma miatt fontos, hanem mert a lövedék hatóanyaga a találat hollététől függően nem azonos gyorsasággal hat. Ha fejen vagy ágyékon találjuk az áldozatot, a KO azonnali, viszont mondjuk valamelyik végtagot eltalálva az őrnek lesz ideje erősítést hívni. Később, a rendes lőfegyverek esetében - szerepel a játékban pisztoly, géppisztoly és távcsöves puska is - a találatok hollléte természetesen szintén számít. A fegyverek egyébiránt zömmel a valóságban is létező típusok, és ennek megfelelően igen élethűen muzsikálnak. A puskaropogás és az acéllemezeken megpattanó golyók hangja remekül pumpálja bennünk az adrenalint.

Ha netán az ötletekből és a fegyverekből egyaránt kifogytunk, akkor az utolsó mentsvárunk az öklünk használata. Amennyiben csak egy ellenféllel kell megküzdenünk, nincs is baj ezzel. Párat bemosunk, és a delikvens már ki is van ütve. A kiütött katonák feje fölött csillagok köröznek, míg az elaltatottak „Z" betűket eregetve horkolnak, de egyik állapot sem tart örökké: a csillagok vagy „Z" betűk idővel elfogynak, és akkor szépen magukhoz térnek.

KIS ÍZELÍTŐ A FEJLEMÉNYEKBŐL. Nincs akciójáték főellenségek nélkül, és bizony e tekintetben a Metal Gear 2 alkotói kitettek magukért. Az előző részben a sztori még egész hihető volt, most azonban olyan főgonoszokkal kell leszámolnunk, ami igencsak meseszerűvé teszi az élményt - ez mellesleg nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog. Egy bombabiztos öltözetbe burkolózott mániákus robbantgatónak csak a feje búbja sérülékeny, míg egy néger bébinek meg semmije sem - egyszerűen taszítja magától a golyót. A csúcs pedig minden bizonnyal Vamp, aki nevéhez méltóan emberi vérrel oltja a szomját. Jóformán csak az első főellenség hétköznapi ember. Olga Gurlukovich-ot, vagyis a tankhajót megszálló parancsnok lányát sima kábító lövedékekkel intézhetjük el. Igaz, nem eggyel, és nem is kettővel.

Az Olgával való leszámolás után megkereshetjük a Metal Geart a hajó rakterében, ahol éppen eligazítást tartanak a felsorakozott tengerészgyalogosoknak - a katonáknak fogalmuk sincs róla, mi történik fent a fedélzeten, de hamarosan rájönnek. Miután elvégeztük a feladatunkat (azaz fényképeket küldtünk Otaconnak a Metal Gearről), meglepetések egész sorozata következik. Egy régi ismerős, Revolver Ocelot jelenik meg a színen (a nevét a hatlövetűje után kapta), akinek már a külseje is érdekes: a köpönyegforgató vénembernek megvan mindkét karja, holott legutóbb az egyiket lenyeste













egy cyber ninja. Még meglepőbb, amit művel: könyörtelenül végez mind a tengerészgyalogosok parancsnokával, mind a saját szövetségesével, Gurlukovich-csal, majd felrobbantva a hajót ellopja a Metal Geart.

Vajon kinek dolgozik Ocelot? Ennek kiderítése hősünkre vár - aki azonban nem azonos Snake-kel! Bizony, ez a legnagyobb meglepetés: a Metal Gear 2 főhőse már nem a nagy öreg, az élő legenda Snake, hanem egy zöldfülű újonc, aki az első éles bevetésére készül. Erre a bevetésre egy hatalmas víztisztító telepen, a Big Shellen kerül sor, két évvel a tankhajó katasztrófája után. A létesítményt terroristák szállják meg, amikor az USA elnöke épp látogatását teszi ott. A támadóknak így igen értékes túsz van a kezükben, akiért bármi rendkívülit követelhetnek. A kormány reakciója azonban szintén rendkívüli: újra csatasorba állítják a FOXHOUND nevű terroristaellenes csoportot, és egy tengerészgyalogosokból álló mentőosztag mellett - mintegy B tervként - ennek egy tagját is akcióba küldik.

A Raiden kódnevű ifjonc szerepében némi déjá vu érzés lehet rajtunk úrrá, hiszen a codecen - vagyis a kommunikációs eszközünkön - keresztül ismét Campbell parancsnok utasításait kell hallgatnunk, és ismét a víz alól közelítjük meg az akció helyszínét, akárcsak az előző részben. Megint feltűnik egy kis érzelmi szál is, mert a codecen Raiden barátnőjével, Rosemaryvel is tartjuk a kapcsolatot - ezúttal nála lehet menteni. Végül pedig az alapfelállás is kísértetiesen hasonló, hiszen a terroristák mind egy feloszlatott kommandó, a Dead Cell tagjai, mint ahogy korábban a FOXHOUND fellázadt tagjaival kellett megvívnunk. Persze a sok hasonlóságnak a végén megkapjuk a magyarázatát. Vagy legalábbis valami magyarázatfélét, elvégre olyan kérdések, minthogy kik azok a Patrióták, akiknek Ocelot dolgozik, nem igazán lesznek tisztázva. Ahogy már a klasszikusok is megmondták: „az igazság odaát van". A legújabb fejlemények szerint ez az „odaát" egyébként a harmadik részt fogja jelenteni.

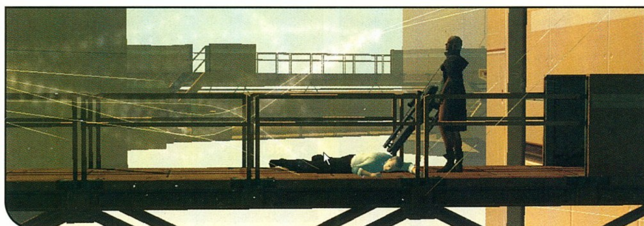
A főhős karakterének megváltoztatása mellett a játékmenet is megújult bizonyos fokig. Raiden nem rendelkezik semmilyen alaprajzzal a Big Shellről, ezért a radar aktiválásához előbb minden egyes helyen meg kell keresnünk az ún. node számítógépet. Ha ezeknél bejelentkeztünk, csak akkor fogjuk látni az ellenségeink pozícióját.

A KÜLDETÉSEK. A Metal Gear 2 - csakúgy, mint az elődje - rendkívül sztoriorientált, ezért legalább annyit mozizhatunk a nagyjából 20 órát igénylő végigvitele során, mint amennyit játszunk. Az intermezzók ezúttal is olyan rendezéssel büszkélkedhetnek, hogy egy pillanatra sem gondolunk olyasmire, hogy tovább kellene nyomni azokat - a kamera-beállítások és a vágások igazán hatásosan mutatják az eseményeket. Hogy semmiben se szenvedjünk hiányt, a hollywoodi filmiparból kölcsönöztek számos szakembert: a főcímzenét Harry Gregson Williams komponálta, aki többek között a Szikla zenéjét is szerezte, és minden egyes karaktert hivatásos színészek szinkronizáltak: Snake hangja továbbra is David Hayter.

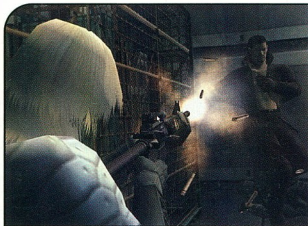
A remek sztorinak hála a tennivalóink is nagyon érdekesen alakulnak. Bombákat kell hatástalanítanunk, álruhát kell szereznünk, beszélnünk kell az egyik tússzal, és persze ki kell szabadítanunk az elnököt. A feladataink teljesítéséhez a megfelelő eszközök is a rendelkezésünkre állnak: szagérzékelővel kutathatjuk fel a TNT tölteteket, és hőképes szemüveggel, netán cigarettafüsttel deríthetjük fel bizonyos lézerek hollétét. A különleges cuccok mellett néhány hagyományos eszköz is bejátszik, hiszen például az életerőnket élelmiszeradagok megkajálásával tölthetjük vissza.

A Metal Gear 2 jóval több egyszerű akciójátéknál, mert páratlanul interaktív környezetbe cseppenünk. Nagyszerű móka például az ellenség rádiójának a szétlövése. Utána hiába fedez fel minket a rádió tulajdonosa: csak idegesen rázogatja a használhatatlan készüléket, de erősítést nem tud hívni. Két választása marad: vagy egymaga szembeszáll velünk, vagy elrohan a legközelebbi társához. Hihetetlenül sok apró kis geget fedezhetünk fel, melyek közül nem egy csupán a játék színesítéséül szolgál. Milyen vicces már az, hogy amikor puskamikrofonnal kell lehallgatnunk egy beszélgetést, elkalandozhatunk más irányba is, és „puskavégre kaphatjuk" a szomszédos WC-ben trónoló katona gondolatait.

A Substance alcímnek köszönhetően az alapjátékon kívül még egy Missions és egy Snake Tales pontot is találhatunk a játék főmenüjében, melyek közül az első már nem igazán számít újdonságnak - a PSX-es Metal Gearhez is kiadtak hasonló küldetéseket. Az alapjátékban gyakran hangzik el utalás egy bizonyos VR tréningre, mellyel Raident kiképezték, és ezt próbálhatjuk ki „élőben" mind Snake-kel, mind Raidennel – sőt, új szereplőkkel is, akiket azonban előbb meg kell nyitnunk. A VR tréninget virtuális térben, vagyis sematikus ábrázolással valósították meg, és különböző típusú feladatok több nehézségi fokozatban várnak megoldásra. Gyakorolhatjuk a lopakodást, a fegyverek használatát és létrehoztak egy bizonyos belső nézetes módot, amelyet csakis itt van alkalmunk kipróbálni. Ha ezeket a küldetéseket mind teljesítettük, utána a már ismert feladatok kombinálva jelentkeznek az ún. Variety opcióban. Sőt, nemcsak a feladatokat keverik össze, hanem az egész környezetet is, így az egyik küldetésben például óriások elől kellene egérutat nyernünk. Minden











egyes nehézségi fokozatot számba véve összesen 350 VR küldetésen mehetünk végig, de ezen kívül a Missions menüpont alatt találunk még 150 alternatív küldetést is. Az alternatív küldetésekben az alapjátékból kölcsönzött helyszínekkel és figurákkal különleges szabályok szerint játszhatunk. Kezdetben három üzemmód lehetséges: bombákat kell hatástalanítani, mindenkit ki kell nyírni, és ami talán a legérdekesebb: mindenkit megadásra kell kényszerítenünk - majd ha ezeket teljesítettük, fotósként is kipróbálhatjuk magunkat.

Akiknek nem tetszett, hogy Raiden lett a játék főszereplője, azoknak ajánlható a Snake Tales menüpont, melyben ismét Snake a főszereplő, és olyan történeteken kell végigmennünk a Big Shellen, illetve a tankhajón egyaránt, amelyek valamelyest passzolnak az eredeti cselekményhez. Igaz, nem illeszthetők bele pontosan, de azért mindenképpen szórakoztatók. Csak az nagy kár, hogy közjátékok nincsenek hozzájuk: a közbenső események, illetve hogy mit miért kell tenni pusztán szövegesen vannak kiírva.

A KONVERZIÓ KONVERZIÓJA. Az MGS2 Substance PC verziójával meg lehetünk elégedve, már amennyiben 100%-ig ugyanabban az élményben kívánunk részesülni, mint a konzolos változatok esetében. Emlékszem, az első rész átkonvertálásakor még gond volt olyan dolgokkal, mint az addig csak PlayStationre jellemző motion blur effektus, most azonban minden hiánytalanul megvan. Sőt, jómagam már túl soknak is találtam azt a rengeteg homály effektust, amelyekkel a fókuszban lévő eseményeket kívánták kiemelni a háttérből, illetve amelyekkel a gyors mozgásokat próbálták még jobban érzékeltetni, ezért nagyra értékeltem, hogy az effektek mennyiségét a játék indítása előtt manuálisan szabályozhatjuk.

Az ilyen opciók ellenére mondjuk egyáltalán nem mondhatni azt, hogy a Konami megerőltette volna magát az átirattal. Sőt, az lehet az érzésünk, hogy a legalapvetőbb szinten sem kívánták a PC-khez igazítani a játékot. Nem, nem arra gondolok, hogy az intróban látható Washington híd forgalma még a legizmosabb konfigurációkon is szaggat - ezt még elnéztem a játéknak. Még azt sem sérelmeztem, hogy amikor túl sok effektus van egy-egy helyen (tükröződés+eső+dinamikus fény/árnyékhatások), esetleg egy kis lelassulást lehet tapasztalni. Elfogadom, hogy ez a konverzió konverziójával jár, mert tulajdonképpen a PS2-ről átportolt Xbox verziót kapjuk most. Az viszont már szúrja a szememet, amikor PC-s játékban azt kell olvasnom, hogy nyomjam meg a „Back" gombot. Már az első részben is érdekes volt, amikor a játék X, meg Select gomb megnyomására kért minket, és most sikerült ezt a produkciót megismételni - csak most az Xbox verzió megnevezéseit hagyták meg. Pedig épp elégé nehéz irányítani a játékot a nélkül is, hogy fals információkkal traktálnának minket. A billentyűzethez és az egérhez szokott PC-felhasználók nem sokra mennek ezzel a játékkal: mindenképp szükség van joypadre. Igaz, sajnos azzal együtt sem oldódik meg minden gond, tudniillik az analóg tűzgomb fenemód hiányzik. Hogy miért is? Nos, elméletileg úgy kellene működnie a fegyvernek, hogy a célzás gombját hirtelen elengedve tüzelünk, óvatosan felengedve a gombot viszont leereszthetjük a pisztolyt. Na mármost analóg gomb híján azonban nem lehet óvatosan felengedni a gombot, következésképp a célzást követően mindenképpen el kell lőnünk egy töltényt. Pótlólagos félmegoldásként esetleg menet közben elrakhatjuk a fegyvert, de igazából az lett volna az ideális, ha inkább elkülönítik a célzást és a lövést.

A hardverigény ugyancsak szíven ütheti a Metal Gear 2-re vágyó játékosokat, hiszen a játék csakis DVD-ROM-on jelent meg, és a minimum installálásához is 3,9 GB szabad lemezterületre van szükség. Ez az elképesztő szám megint csak bizonyítja, hogy nem sok munkát feccöltek az átírásba. Nem mondom, ezt a játékot elrontani nem lehetett, de egy kicsivel több ráfordítás legalább öt százalékpontot dobott volna a végső értékelésünkön.

V.Z.

> A DÖGCÉDULÁK

A Metal Gear 2-ben lehetőségünk van az ellenségeinket megadásra bírni, amennyiben közvetlen közelről fogjuk rá a mit sem sejtő áldozatra a fegyverünket. Magától értetődően a legegyszerűbb módszer az, ha hátulról cserkésszük be a célszemélyt. A feltartott kézzel álló katonát ezek után megfoszthatjuk az értékeitől, épp csak meg kell fenyegetnünk egy kicsit. Először is szembe kell vele állni, hogy jól lássa a fegyverünket, majd a first person nézetből vagy a nemesebb szervét, vagy a fejét célba venni. Ez többnyire elegendő ahhoz, hogy kirázza magából a nála lévő cuccokat, de ha nem, akkor esetleg belelőhetünk a karjába vagy a lábába, és úgy fenyegethetjük meg újra. Az ellenségeink mindegyike rendelkezik dögcédulával, és ez az első dolog, amit odaadnak. Amikor felveszünk egy ilyen dögcédulát, elolvashatjuk, hogy éppen kit fosztottunk ki, és meglepve tapasztalhatjuk, hogy az orosz kommandósoknak nem igazán orosz nevük van. Hogy mi ennek az oka? Nos, úgy áll a dolog, hogy az Interneten keresztül anno bárki jelentkezhetett statisztának a játékba, és közülük a szerencsések mondhatják el magukról, hogy szerepelnek az MGS2-ben. (Jómagam is kitöltöttem az űrlapot, de sajnos nem kerültem be.) A dögcédulák gyűjtése egyébként nemcsak poén, ugyanis mindet összeszedve csalásokat nyerhetünk.



> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO mozifilmeket megszégyenítő sztori és akció > intelligens ellenfelek > benne vannak a Substance küldetések is

KONTRA az Xbox gombokra való utalásokat átírhatták volna > az irányítást a lehetőségekhez kellett volna igazítani > durva gépigény, mégis néha lelassul

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

P4 800, 128MB RAM, 3.9GB HDD

> ARÉNA

Thief II: The Metal Age	76%
Metal Gear Solid	80%
Tom Clancy's Splinter Cell	96%

WEBLAPÁT

Egyszer csak letelik a munkahét, és túl unalmasnak tűnik a város, vagy túl hangosnak a szomszéd zsemleszínű girhes kutyája, vagy esetleg mindössze az fordult elő, hogy a vágy tárgya más szélességen vagy hosszúságon tartózkodik, és ebben a pillanatban az ember fia rádöbben: utaznia kell. Jobb (?) esetben kisegít a koccanás után szervizből frissen kihozott metálizé színű négykerekű. Rosszabb esetben ez vagy nincs, vagy még a szervizben, vagy még a szervizben sem, vagy egyszerűen csak nem akarjuk megtagadni magunktól útközben a fütyülős barackot vagy a kóserszilvát. És ekkor? Autó marad, ahol van, vagy ahol nincs. Mi meg választhatunk a jobbnál jobb magyar közlekedési vállalatok ajánlatai közül. (Ha most valaki azt mondja, cinikus lennék, annak igaza van.) Tanulságos cirkálás tárgyát képezhetik e vállalataink „magyartarka" honlapjai.



Azon merengtem cikkírás közben, vajon tényleg akad-e rajtam kívül olyan aberrált, aki a Sikló menetrendjét a netről vadássza le. Na, mindegy. Ha akad, a **www.bkv.hu**-n ezt megteheti. Ott van. Ezen felül (ütős!!!) a kis metró/sárga metró/földalatti prüntyögését is letölthetjük akár mp3 formátumban is. Jó, mi? A menetrendek olvasgatása közben pedig simán egy kátyús buszmegállóban érezhetjük magunkat, hisz a formátum pont az, amit ott iksz éve megszoktunk. Ja, aki a járműveket firkálta HB-s cerkával a fejlécen, az tanulhatott volna még egy kis ezt-azt valamelyik művészeti suliban (legalább tanfolyamon, KÖNYÖRGÖM!!).



Ha már dizájn, akkor itt a másik „gyöngy" **www.volan.hu** címen. Itt is mintha szolárium-szakot végzett volna esztétika helyett, aki ide álmodta. Kis Flash itt, kis gif hirdetés ott, sárga, kék, világos, sötét... színes. Például a menetrend bannere alatt zanzásított plüss-buszbelső ugrabugrál deformált halogénlámpával. Mint igazi „multinacionális", a lap tetején biluxol a „tagszervezetek gazdálkodásáról szóló beszámoló". Frissítő. Rá ne klikkoljon valaki! Anginás roham. Viszont amit kerestem, az rendben van. A menetrendi rész habár antidizájnos, totálisan átlátható, használható. Pont annyira értelmes, mint amennyire a menetrendeknek kell lenniük.



Keresd a nőt! Elvira. A MÁV menetrend-rendszere. Olyan egyszerű, hogy már jó. **www.elvira.hu** Tojik a helyesírásra (hál' istennek): simán beveszi kisbetűvel, ékezet nélkül, hogy „balmazujvaros", és elrepít engem álmaim eme rózsaszín szigetére. Akárhonnan. Annyi átszállással, hogy csak győzzem a bőröndöt pakolni. A logó által sugallt „superexpress" imidzs persze azért kicsit gáz, miután Kőbánya Kispest „pu"-n szembesülünk a NEM virtuális valósággal. Elvira mindent tud. Annyi kedvezménnyel képes számolni, hogy az majdhogynem megkapó. Már dörzsölgetem a tenyerem, hogy a nyugdíjas-kedvezményemet számolgattathassam vele majdan. Valahogy majd csak kibírom...



Lesz persze, akinek sem Balmazújváros, sem Ohatpusztakócs nem tartozik a vágyva vágyott desztinációk közé (nem tudja, mit veszít). Annak itt a Malév. **www.malev.hu**. Kicsit göthös szegény – mondják –, de a miénk. A magyarokat a szemfülesebbje a farkáról megismeri... Hmmm... a trikolor matricára gondoltam a gép „kunkorán". Ahogy feltűnt a weboldalon, azonnal Presser reklámzenéjét kezdtem hiányolni... Azután meg egy csomó minden mást is. Az oldal „ki van találva", ha a megjelenését vesszük, viszont a működése, a logikája teljes embert kíván. Tán a kevésbé gyakran utazók részére, a repülőgép-menetrendeket kevesebbet olvasók számára barátságosabban is meg lehetett volna mutatni ezt a masszív adathalmazt. Az oldal amúgy sem szerette az otthoni gépemet, egyszer-egyszer idegesen újratöltötte magát, majd behalt, meg befagyott. Ha arra vagy kíváncsi, mennyibe kerül IGAZÁN, vagy hogy most melyik a LEGOLCSÓBB, akkor nem itt, hanem egy utazási irodában, vagy valamelyik „fapados" légitársaság honlapján a helyed. (**www.easyjet.com**).



A frissítés egyik fenti szájtnak sem igazi erőssége, továbbá azon is töprengeni kezd a földi halandó, hogy a MÁV-nak, vagy a VOLÁN-nak mennyi bevételt hozhat egy hirdetési csík felrakása... ha meg nem... akkor meg minek. Na mindegy. Infó mindegyiknél van, türelem mindegyikhez kell.

Ja, ELVIRA meg Békávé gyors, de ha a Malévhu-nak rossz napja van, az autó elkészül a szervizben, mire az oldal betölt. Dilemma, mi? ■ **KÁPÉ**





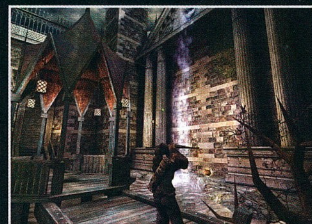




> **Fejlesztő:** Starbreeze Studio > **Kiadó:** Vivendi Universal > **Web:** www.enclavegame.com

Xbox-tulajdonosok már tavaly nyár óta nyüstölhetik a svéd csapat lélegzetelállító grafikával büszkélkedhető, fantasy alapokon nyugvó akciójátékát. A tavalyi E3-on ugyan az egyik fejlesztő elszólta magát a PC-s változat hegesztéséről, de aztán hosszú hónapokig semmit sem lehetett tudni biztosan. Aztán minden előzetes csinnadratta nélkül, szép szolidan megjelent a boltok polcain, és rá kellett döbbennünk, hogy ismét gazdagabbak lettünk egy pompás Xbox-átirattal. A svéd fiúk remek munkát végeztek, szinte egy az egyben sikerült átkonvertálniuk az Xbox-változatot megtartva annak minden előnyös tulajdonságát. Akadtak persze hibák is, szép számmal fedezhetünk fel tipikus konzolbakikat.

KERETTÖRTÉNET: KÖZEPES. A Jó és a Rossz már évszázadok óta harcot vív egymással. Az Egyensúly azonban felborult, mikor a hatalmas démon, Vatar, a gonosz erők élére állt. A legyőzhetetlennek hitt démon könnyedén megtörte az ellenállást, de az utolsó pillanatban a Jók leghatalmasabb varázslója végső kétségbeesésében bevetette utolsó mágiáját. A démon alatt megnyílt a föld, és a tátongó mélység magával rántotta a szörnyet. A harc azonnal félbe maradt, mivel a szakadék teljesen elszigetelte egymástól a küzdő feleket. A csata óta eltelt évszázadok alatt a seb lassan kezdett beforrni, és vele együtt a régi ellentétek is fellángoltak. A Jó erők biztonságosnak hitt menedékében egyre gyakrabban tűntek fel orkok és goblinok, mindenki a közelgő háborúról beszélt. Itt lépünk be a történetbe a jó, illetve a gonosz erők ügynökeként. Senki sem sejti, hogy egy gonosz varázslónő a démon megidézésén fáradozik...





GRAFIKA ÉS ZENE: JELES. Egész egyszerűen nem tudtam hibát találni sem az Enclave grafikájában, sem a zenéjében. Mindkettő profi munka, így kell kinéznie és szólnia egy játéknak 2003 tavaszán. Az Xbox-változattal ellentétben ebben a felbontás már szabadon változtatható 320*200-tól egészen 1600*1200-ig. Minden karakter az utolsó részletig ki lett dolgozva, a rajtuk lévő páncél fémrészein megcsillan a fény, a varázsfegyvereket ké-

kes aura derengi körül, a kilőtt nyílvesszők fehéres csíkot húznak maguk után, a mágusok varázslatai látványos robbanás kíséretében fejtik ki hatásukat. A karakterek jól animáltak, szépen futnak, ugranak és úsznak. Hatalmas külső és belső terek váltakoznak küldetés közben, de ez a játékmenetben egyáltalán nem okoz törést, töltés nélkül ússzuk meg ezeket az átmeneteket. Nagyon jól néz ki a vízfelszín, utoljára a Morrowindben volt ilyen jól megvalósítva. Rendkívül látványosak a robbanások, illetve azok következményei. Az ágyúgolyók becsapódásai hatalmas köveket szakítanak ki a várfalból, a lezuhanó kövek bizony nem tesznek jót az arra járó fantasy hősök egészségi állapotának sem. Látványos és ravasz csapdák egész sora várja a gyanútlan kalandozót, tüskés vasrudak robbannak ki a falakból, padlók szakadnak le, és az Indiana Jones-filmekből unalomig ismert hatalmas kőgolyó is felbukkan néhány helyszínen. Kicsit érdekes viszont a vér megjelenítése: valamilyen okból kifolyólag csillogó felszínt kapott, a halálos csapdák környékén csillogó vértócsa meglehetősen bután néz ki.

Csak jót tudok mondani a zenéről és a hanghatásokról is. A felcsendülő dallamok kellőképpen változatosak, dinamikusan reagálnak a cselekményre. Több óra játék után sem unalmasak, tökéletesen illeszkednek a játék fantasy hangulatához. Egész jól sikerültek a hangalámondások is, az orkok mély, dörmögő basszusa és a gyáva goblinok vékony hangú sipítozásai remekül kiegészítik egymást.





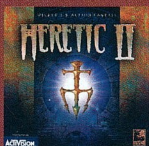


JÁTÉKMENET: JÓ. A csalódások elkerülése végett ne várjunk túl sokat az Enclave-től. Egyszerű „megyek, oszt gyakok" mészárlás, profi kidolgozással. A fő hangsúly a harcra tevődött, de ott is a játszhatóság volt a lényeg. Az Enclave egyik legnagyobb erénye az, hogy nemcsak a jó oldalon vihetjük végig a küldetéseket, hanem engedve a sötét erők csábításának a rosszfiúk csapatába is leszerződhetünk. A küldetések elején még csak egyetlen harcos, illetve bérgyilkos árválkodik a tarsolyunkban (magyarul választható karakter), de ahogy haladunk előre a történetben, úgy bővül a harcosok, illetve mágiahasználók klubja. A fegyverforgatók között megtaláljuk a közelharci fegyverek szakértőit, a lovagokat, az íjak és a nyílpuskák tudorait, a vadászokat, a fürge félszerzeteket, a varázstudományokban járatos druidát és mágust, valamint a robbanóanyagok nagy szakértőit, a gnómokat. Ezek megfelelői nem hiányozhatnak a másik oldalról sem, azzal a különbséggel, hogy ott a lovagok helyett orkok, a varázslók helyett lich-ek állnak csatasorba. Összesen tehát 12 karakter jut a két hadjáratra, egyelőre. Mindkét hadjárat teljesítése után ugyanis a választható karakterek száma nő, a jó oldalt földgólem, míg a gonoszokat kőgnóm erősíti. A karakterdömpingnek azonban még mindig nincs vége: abban az esetben, ha a pályákon megtaláljuk az összes elrejtett kincset, két új, igazán extrém karakter lép csatasorba (lásd keretes írásunkat). A jófiúk hadjáratában 14, míg a rosszaknál 13 küldetést kell teljesítenünk a végső cél eléréséhez. Gondolom, mondanom sem kell, hogy a készítők ezen a téren sem elégedtek meg ennyivel, néhány pályán ugyanis rejtélyes térképekre bukkanhatunk, melyek felvétele után titkos pályák nyílnak meg. Mindkét oldal három-három ilyen pályát tartalmaz, ezeken főként az aranygyűjtés, illetve az egyre erősödő ellenfelek legyőzése a cél.

A fejlesztők fegyverek terén is alaposan elkényeztettek bennünket. Az alaptípusok (kard, pajzs, balta, harci kalapács, tőrök, varázsbotok, íj, számszeríj) mellett ezek variációit is használhatjuk akció közben. Az első szinten még csak mezei rövidkard áll rendelkezésünkre, de a későbbi küldetésekben már használhatunk jóval erősebb pallosokat is. A fegyvereket, néhány ritka kivételtől eltekintve, nem játék közben találjuk, hanem küldetések között vásárolhatjuk a megtalált kincsekből. Minden pályán meghatározott mennyiségű aranyat zsákmányolhatunk, ebből gazdálkodhatunk a vásárláskor. Fegyvereket, páncélokat és egyéb kiegészítőket meglehetősen borsos áron kaphatunk, ezért rá vagyunk kényszerítve arra, hogy minél több aranyat összeszedjünk. Az Enclave gondosan számon tartja az összegyűjtött aranyak mennyiségét, sőt, újrajátszás esetén szépen hozzáadja az újonnan megszerzett érméket a vagyonunkhoz. Érdemes ezzel bíbelődni, nincs annál bosszantóbb, amikor mindössze öt arany hiányzik a jobb fegyver vagy az erősebb páncél árából.

A különböző fegyverek kiválasztásakor döntünk az adott küldetésben alkalmazandó stratégiáról is. Teljesen más harcmodort kíván a tetőtől-talpig lemezvértbe öltözött lovag, mint mondjuk a köpönyegébe burkolózó, vékonydongájú varázsló. Hajlamosak vagyunk megfeledkezni a távolsági fegyverrel felszerelt karakterekről (vadásznő, orgyilkos), ami azonban óriási hiba. Íjakból és nyílpuskákból is többféle áll a rendelkezésünkre, köztük olyan különleges szerkezetek, mint mondjuk az ismétlő nyílpuska (a tárban egyszerre 10 lövedék fér el, azokat újratöltés nélkül lövi ki). A sima íjakat sem érdemes elhanyagolni, hagyományos nyílvesszőkből egyszerre

> 1998 – HERETIC II



A továbbfejlesztett Quake 2 motorra épülő TPS hatalmas sikert aratott a maga idejében. Gyönyörű grafikájával (tökéletesen futott Celeron 300-as processzoron TNT kártyával) és páratlan fejtörőivel kiemelkedő alkotás, még manapság is megállná a helyét a középmezőnyben.

> 2000 – RUNE

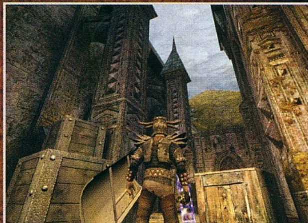


A viking mondakörre épülő harmadik nézetű akciójáték már a régi Unreal Tournament módosított motorját használta meglehetős sikerrel. A 47 pálya által biztosított játékidő hosszú időre lekötötte a játékosokat, akik ezek után még többjátékos módban is csépelhették egymást a harci kalapácsokkal.

> 2001 – BLADE: SEVERANCE OF DARKNESS



A Rebel Act híres-hírhedt akciójátéka elsősorban brutalitásával vívott ki hírnevet magának. Csonkolt testrészek és kitépett karok mutatták a négy választható karakter által bejárt területet. Saját fejlesztésű motorja meglepően jól vizsgázott, fényhatásai a mai napig példaértékűek.





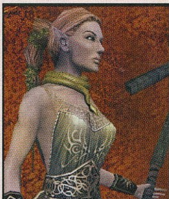
> KARAKTEREK



Knight/Berserker

Tipikusan közelharcra specializálódott karakterek. Meglehetősen erősek, sok HP-vel rendelkeznek. Az íjak, a tőrök és a varázsbotok kivételével minden fegyvert (pajzsot és páncélzatot is) használhatnak (a számszeríj-lövedékekből csak a hagyományos muníciót).





Druid/Sorceress

A mágiatudók első csoportja; kevés életerőponttal rendelkeznek. Páncélzatot ugyan hordhatnak, de a tőrök és a varázsbotok kivételével semmiféle más fegyver viselése nem engedélyezett számukra. A druidák varázsbotjukkal földgólemeket idézhetnek meg, melyek segítik őket a küzdelemben.





Engineer/Bombardier

Kicsit lassú, középszerű harcosok. Különleges képességük a bombák és a házi készítésű görögtüzek alkalmazása. Használhatnak pajzsot, páncélt, kardot, baltát, harci kalapácsot és számszeríjat (rendes lövedékkel).





Earth golem/Stone gnome

Pusztakezes lények, nem használnak se fegyvert, se páncélt. Meglehetősen lassúk, viszont közelharcban nagyon nehezen sebződnek. Védtelenek viszont a mágikus lövedékekkel, illetve varázslatokkal szemben. Csak akkor választhatjuk őket, ha befejeztük az adott hadjáratot.



akár többet is a húrra tehetünk, a varázsvesszőkkel (sniper arrow) meg ráközelíthetünk a távolban bóklászó ellenfelekre. Ezután már csak ki kell választanunk azt a pontot, ahová a lövedéket küldjük, a legtöbb esetben nincs is szükség második lövésre. Az érdekesség kedvéért írom csak le, hogy míg a közelharci fegyverek legfeljebb 200-at sebeznek, addig valamelyik jobb íjjal elkövetett fejlövés több mint 2000 HP-t vesz le a szerencsétlentől. Minden testrészt külön meglőhetünk, a sérülés nagysága függ a páncélozottság mértékétől (a meglőtt karakterben rövid ideig ott látható még a nyílvessző is). Hőseink alapból teljesen védtelenek, csak a ruha védi őket a szörnyek fegyvereitől és karmaitól. Csillagászati összegekért azonban különféle páncélokat is vásárolhatunk (három típus közül választhatunk), ezek viselése nagymértékben csökkenti a bekapott sérülések nagyságát. A közelharcra specializálódott karakterek használhatnak pajzsot is, ezek mögé bújva teljesen védve vagyunk a szörnyektől, a lövedékektől, de még az ártó mágiáktól is. A varázstudók ugyan nincsenek kiképezve közelharcra, viszont míg a varázserejükből kitart, addig korlátozás nélkül szórhatják az áldást a varázsbotjaikból (a leghatékonyabb a célkövető mágia), vagy áthatolhatatlan pajzsot húzhatnak maguk köré. Teljesen külön kasztot alkotnak a robbantási szakemberek, ők bombáikkal és molotov koktéljaikkal ritkítják az ellenfél sorait.

A pozitív dolgok mellett azonban nem szabad elsiklanunk a hiányosságok felett sem, játékmenet terén ezekből is akad bőven. A konzolátiratnak köszönhetően sajnos nincs lehetőségünk bármikor menteni, ez nagyon megnehezíti a játékot. Pályák közben ellenőrző pontokon haladunk át, elhalálozáskor innen indulunk újra (nehezebb szinten a visszatöltés pénzbe kerül). Nem voltam teljesen kibékülve a harcrendszerrel sem: gyakran teljesen érthetetlen módon kaptam be sebzést, és a legtöbb esetben a bevitt találatok száma is a véletlenen múlt. Kifejezetten bosszantó volt az, hogy a támadók a magasabb pontokról egyenesen a fejünkre ugrottak, és onnan folytatták tovább a harcot. Nem vagyok túl jó véleménnyel a mesterséges intelligenciáról sem, a buta orkok és goblinok esetében még érthető az, hogy egyenesen belegyalogolnak a gnómok által életre keltett görögtűzbe, de az évszázados tudással felvértezett élőhalott varázslóktól azért kicsit többet vártam volna.

Tudom jól, hogy az Enclave inkább az akciórészre koncentrált, de azért el tudtam volna képzelni kicsivel bonyolultabb logikai feladványokat is. Látszik a fejtörőkön, hogy nem az a cél, hogy ténylegesen próbára tegyék a játékosok szürkeállományát, inkább a pályák monotonitását akarták velük megtörni. Nagyon sok szint teljesen lineáris, csak rohanunk előre, lemészároljuk az utunkba kerülő rosszfiúkat (a jó oldalon álló NPC-ket még a területre ható varázslatokkal sem tudjuk megsebezni), majd végzünk az éppen aktuális főszörnnyel. Ez elsőre, amikor még nem ismerjük a pályákat, igencsak szórakoztató, de többször végigjátszani nincs sok



Huntress/Assassin

Gyorsak, főként a távolsági fegyverek területén mozognak otthonosan. Pajzsot nem, viszont páncélzatot hordhatnak. A fegyverek közül csak az íjakat, a nyílpuskákat, illetve a tőröket használhatják.





Halfling/Goblin

Gyors, ügyes harcosok (a lovag/berserker szintet azért nem érik el). Páncélt és pajzsot egyaránt viselhetnek, fegyverek közül csak a kardokat, a baltákat, a kalapácsokat és a nyílpuskát használhatják (akár mérgezett lövedékkel is).





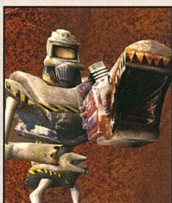
Wizard/Lich

A varázstudók keményebb nemzedéke. Nagyon jók mágia terén, közelharcban azonban könnyedén elvéreznek. Páncélt, tőröket és varázsbotokat használhatnak csak. A Lich varázsbotjával árnyékcsontvázakat idézhet meg.



Titkos karakterek

Ezeknek a karaktereknek az előhozásához össze kell gyűjtenünk az összes aranyat a pályákon (ez mindkét oldalon 13000 aranyat jelent).



Battle Droid/Fetica

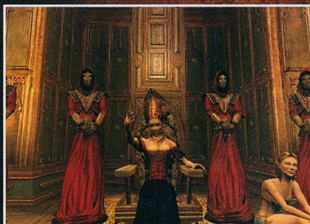
Lassú, ugyanakkor iszonyú életerővel rendelkező karakterek. Távolsági fegyvereikből elég egyetlen találat, és a főellenfelek kivételével mindenki padlót fog.



értelme. A második hadjáratban sok olyan pálya visszaköszön (legalább a fele), amelyiket az elsőben már végigjátszottunk. Új ellenfelekkel sem találkozunk, rendszerint azokat a karaktereket kell kardélre hánynunk, melyek a másik oldalon a választhatók voltak. Egyedüli felüdülést a rejtett karakterek előhozása jelent, egy-egy pályán összeszedni az összes aranyat meglehetősen nagy kihívást jelent, alaposan leizzad a játékos, míg megtalálja mindkét hadjáratban azt a 13000 aranyat, amely a titkos karakterek felfedéséhez szükséges. Az irányítást viszont nagyon eltalálták, az Xbox kissé esetlen joypadvezérlése után a billentyűzet-egér kombó használata kifejezetten kényelmes volt. Felüdülést jelentett továbbá a főellenfelek megjelenése, őket nem lehet csak úgy egyszerűen leverni, mindig kell valami trükk a kiiktatásukhoz. Küldetések közben bármikor átválthatunk FPS nézetre, néhány ugrálós-ügyességi rész sokkal könnyebben teljesíthető így.

Nem maradhatott ki a humor sem az Enclave-ből, rengeteg apró geg színesíti a játékmenetet. Kedvenc jelenetem az volt, amikor két apró goblin felkapaszkodott egy dupla libikókára, majd a brutális ork ráugrott a másik végére. A kivitelezésbe azonban kis hiba csúszott, mivel csak az egyik jutott át





a szakadékon, a másik a rossz célzásnak köszönhetően a mélybe zuhant.

VÉGÍTÉLET: NÉGYES FÖLÉ. A felsorolt hibák ellenére az Enclave remek játék, az akciójátékok kedvelőinek nem szabad kihagyniuk. Első végigjátszáskor roppant élvezetes, újrajátszhatósági értéke azonban elhanyagolható. Mind az online, mind a többjátékos részt nélkülöznünk kell, de a látvány bőven kárpótol minket ezekért a hiányosságokért. A hírek szerint a Starbreeze műhelyében már készül a folytatás szinte minden platformra. Reménykedjünk benne, hogy ez alkalommal nem kell fél évet várnunk a PC-s változat boltokba kerülésére. ■ **MOCSY**

> **ÉRTÉKELÉS**

89%

grafika	25/25
zene/hang	15/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO korát megelőző grafika › 16 játszható karakter, első nekifutásra élvezetes játék

KONTRA MI hiányosságok › újrajátszhatósági érték közelít a nullához › egy hétvége alatt végigjátszható

> **CD MELLÉKLET**
csalás **háttérkép** javítás **demo**

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
P4 700, 128MB RAM, 2.2GB HDD

> **ARÉNA**

Heretic II	89%
Rune	85%
Severance: Blade of Darkness	87%

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

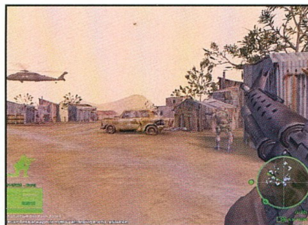
› **Fejlesztő:** NovaLogic › **Kiadó:** NovaLogic › **Web:** www.novalogic.com

Hasalj! A NovaLogic megkopott fényű osztagának kancsal mesterlövészei már célba is vettek minket erősen félrehordó puskáikkal. Ezúttal filmlicenc-bevonat is fedi a golyót, nem árt vigyázni, a figyelmetlenebbekkel megeshet, hogy eltalálja... A jóhiszeműekben persze felmerülhet a kérdés, hogy van-e egyáltalán értelme az ellenállásnak? Valóban, ez nem az a Delta Force, amelyiket a teszterek egy pár év óta keserű szájízzel húzogatnak le – de sokkal bizony több sem. Alant tisztázzuk a helyzetet!

Ridley Scott több szánalmasan bugyuta alkotása (ID4, Godzilla – elnézést, ha ezzel valakinek a lelkébe taposnék) után a Black Hawk Downnal (hazánkban: A sólyom végveszélyben) végre képes volt valami olyat összehozni, ami azok számára is bírt némi élvezeti értékkel, akiket nem a látványos robbanások és a röhejesen mű „fenegyerek-szövegek" vezetnek a moziba. Semmiképp sem értékelném kiemelkedő alkotásként, de megérte a pénzét, és játékadaptációs szempontból is komoly lehetőségek rejtőztek benne. Mint az várható volt, a piac nem hagyta ki a felkínálkozó lehetőséget, és legélelmesebb elsőként a NovaLogic csapott le a bitbe öntés jogaira megtépázott hírnevű, korosodó kommandós sorozatának, a Delta Force-nak némi hátszelet biztosítva.

A címen kívül azonban leginkább csak a helyszín és a háborús szituáció egyezik. '93, Szomália, a tökös jenkik egy újabb elvetélt felszabadító akciója a belháborút folytató klánok ellen, mely során sikerrel végeztek kisebb népirtást (természetesen az elnyomottak érdekében, és az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy Mohamed Farrah Aidid hadvezér kíméletlen rémuralmának eltörlése tényleg áldásos tett lett volna). Mivel még az éhezők sem fogadták őket osztatlan lelkesedéssel, az ellenállás egyre kitartott – az országban rejtőző gazdasági potenciál pedig ezt nem volt képes ellensúlyozni, így végül a Pentagon a kivonulás mellett döntött. (Eddig sikerült visszafognom kitörni vágyó Amerika-ellenes érzelmeimet a lap hasábjain, úgyhogy kommentárt inkább nem fűzök ehhez az annyira jellemző viselkedésformához.)

Mivel a filmben a főszerepet a Ranger kommandó egységei játszották, mi pedig a Delta kötelékébe tartozó elitkatonát alakítunk, az egyetlen szoros kapcsolódási pontot csupán az utolsó (Irén) küldetés jelenti, ezen kívül 11 rövid, többnyire ismeretlen, és egymáshoz szervesen nem kapcsolódó akciót kell végrehajtanunk. Ez a szám bizony roppant alacsony, ám napjaink velős felhozatala lassan úgyis belénk veri az egy játék – egy hétvége tendencia hőzöngés nélküli elviselését. Javít a helyzeten, hogy bevetéseink színhelyei nem csak a fővárost, Mogadishut és környékét, hanem más, kisebb településeket is érintenek. Sőt, szinte mindegyik különböző napszakban és időjárási körülmények közt zajlik, ami folyamatosan módosít egy keveset a hangulaton. Feladataink céljain is látszik némi visszafogott törekvés a változatosságra, ám a fájdalmas tény az, hogy valójában nincs más dolgunk, mint haladni, és lelőni az újabb

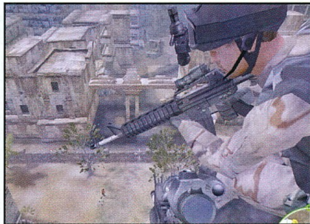




› DELTA FORCE – A SHOOTER SOROZAT

Több mint 4 éve, hogy a NovaLogic útjára indította kommandós sorozatát, melynek első részét a közönség többé-kevésbé pozitívan fogadta. A voxel space engine akkoriban még tudott olyat mutatni, amire a poligonalapú renderelés nem volt képes – mint például az aljnövényzet, vagy a dinamikusan változó talaj. A '99 őszén érkezett második epizódot megközelítőleg sem lehet sikeresnek nevezni: immár mind a sajtó, mind a játékosok elmarasztalták a csúnyán pixeles, ám nagy étvágyú voxeles motort és a fejlődésképtelennek mutatkozó játékmenetet. A Land Warriorral ugyan áttértek az OpenGL és D3D szabványok használatára, ám ezen kívül semmilyen érdemleges újítást nem tapasztalhattunk – így maradt a süllyesztő. Ebből a gödörből kellene hát a Black Hawk Downnak kimásznia – sajnos nem kapaszkodik eléggé erősen.







és újabb adag „gaz szomit". Némiképp javít az összképen, hogy tevékenységünket gyakran folytathatjuk helikopterre aggatott minigunok csöve mögül, vagy Humvee-k nyergéből, és esetenként célpontjainkat is meg kell válogatnunk olyan filterekkel, mint „rakétás gaz szomik", illetve „lesipuskás gaz szomik".

Színesíti a harcot, hogy amúgy bárgyú, lassú és bandzsa csapattársaink random módon néha keresztülfutnak a tűzvonalon, vagy hátba lőnek. Az izgalomfaktor fokozásán túl annyi gyakorlati hasznukat láthatjuk, hogy egy ajtónál a backspace-t megnyomva valamelyik nehézkesen odavánszorog, bedob egy flashbanget, majd diszkréten lelöveti magát. Ezzel gyakorlatilag ki is merült befolyásunk bajtársaink cselekedetei felett – hála istennek, hisz valószínűleg további súlyos százalékokat vontam volna le, ha a küldetéseket úgy tervezik meg, hogy ilyen, betépett Szalacsi hatékonyságú egységekre kelljen támaszkodnunk. (Rendben, igazságos leszek: néha tényleg eltrafálnak valakit egymáson és rajtunk kívül is, és minden eseményt nagyszerűen kommentálnak.) Szinte megnyugtató, hogy ellenfeleink is utolsó fázisba jutott heroinistaként viselkednek. (Utolsó ilyen hasonlat!) Néha futnak kicsit balra, kicsit jobbra, de összességében nincsenek biztos tudatában környezetüknek – egyedüli célpontként a Delta tagok lebegnek a szemük előtt, melyeket viszonylagos pontossággal el is képesek találni feltéve, ha nem áll az útjukba mondjuk, egy fa.

Többen játszva - bár e téren a program kevesebb negatívumot képes felmutatni - a grandiózus, ám ugyanezzel az ecsetvonással elnagyolt, képzeletszegény pályatervezés, a rengeteg, ám valahogy mégis unalmas játékmód, és a kék zászlóval rohangáló elitkommandósok látványa érdektelenné teszi ezt a módot. Számos kaszt, egy csomó fegyver (M16-os és CAR15-ös M203-mal, M24 és SAW, távcsöves puskák, villanó-füstölő-repeszelő gránátok, no meg a többiek), orientálódás objektívák irányába, és a többi, innentől unalmas klisének minősített jellemvonás: mindezt már vagy tucatnyi jobban sikerült alkotásban kipróbálhattunk. Talán kicsit igazságtalan vagyok, hisz az IGI2-höz hasonlóan most is látszik a próbálkozás, ám az eredmény jóval kevésbé.

A látvány kérdése üdítőbb – bár csak annyira, mint egy üveg forró, másfél hetes poshadt víz, de arcba locsolni a sivatagban végül is megteszi. A grafika „erősségét" semmiképp sem az engine túlfejlettsége adja, sokkal inkább maga a játékos számára szokatlan, pálmafákkal, homokkal, lerobbant, de egykor valószínűleg csinos épületekkel, szemétdombokkal és nyomorúságos palabódékkal megtöltött környezet, melyet elvétve füves területek és egész pofás (pixel shaderre építő) víz tarkít. A textúrák, melyek a fentiekre feszülnek, valamint íveltségük (ill. íveletlenségük) mértéke már bőven adhat okot a kétségbeesésre. Pozitívumként számoltam fel, hogy a pályák némelyike egy ügyes megoldás következtében elméletileg végtelen – letettek Mogadishu közepén, ahol feladatom elvégeztével kigyalogoltam a tekintélyes méretű, ám kihalt városból (az is derék dolog, hogy küldetésünk szűk helyszínén kívül is százszámra helyeztek el épületeket), és kíváncsiságból mérföldeket baktattam a sivatagban, ám az egy idő után inkább ismétlődni kezdett, mintsem hogy véget érjen. (A Serious Samben láthattunk ehhez hasonlót először, ám itt meggyőzőbb.) A katonák megjelenítése – bár ezt nyugodt szívvel csak saját oldalunkról állítanám –, bár közel sem tartozik az élvonalba, relatíve tűrhető. Summázásként elmondható, hogy bár a BHD grafikája épphogy megüti a közepes szintet, a hangulathoz megfelelően asszisztál, és nem fog sokszor előfordulni, hogy egy-egy szánni való textúrán keseregjünk. Valószínűleg a színválasztásnak köszönhetően sokkal élettelibb, és kiforratlanabbsága ellenére számomra megkapóbb a látvány, mint az előző számban kivesézett IGI2 esetében.

Az audiomegvalósítás a megkezdett hasonlatot továbbgondolva már egyhetes langyos víz. Bár a minigun hangja bántóan emlékeztet a lendkerekes autók hátrahúzására, és a többi stukker is alulmúlja a sokat szidott IGI2-t, a környezetünk és az abban tartózkodó személyek különböző verbális megnyilvánulásai megfelelnek a célnak, a zene pedig egyenesen páratlan! Ilyen hangulatos, a megfelelő pillanatokban pedig lelkesítően dinamikus, fülbemászó, ám unalmassá nem váló muzsikát már rég hallottam.

Annak ellenére, hogy a fentiekben negatívumok tetemes mennyiségével temettem a játékot, végső ítéletként mégis azt kell állítanom: a BHD bizony élvezetes. Primitív, kimunkálatlan, tele hatalmasabbnál hatalmasabb hiányosságokkal, ám az egészen újszerű hangulat és talán pont ez a megkapó egyszerűség a kávészünetben elővett játékok kategóriájának egyik kiskirályává koronázza. A kényes ízlésűek kerüljék, ám a többiek nyugodtan csapjanak le rá – ha a budget termékek polcára került! ■ **LORD LUCAS Z**

> DELTA FORCE – AZ ELITKOMMANDÓ

Az Egyesült Államok 1979-ben alakította meg ezt a különleges különítményét (hivatalos neve: 1st SFOD-Delta), melynek tagjait többnyire a rangerek és a zöldsapkások elitjéből válogatják. A Navy SEAL-lel versenyző kegyetlenségű Fort Bragg-i kiképzés során főként a közelharcra, épületekbe történő behatolásra és túszmentésre fókuszálnak – legalábbis ami a harci és a támogató osztagaikat illeti. Az ún. légi szakasz, melyben sokszor női operátorok is tartózkodnak, elsősorban mentális tréningnek kell, hogy alávesse magát. A Delta Force a kölcsönös segítség elvén szorosan együttműködik 160th SOAR légi különítménnyel, valamint a CIA Special Activities Staffjával. Terrorista-ellenes kommandóként számtalan bevetést tudhatnak maguk mögött, melyek során többnyire valóban túszszabadításokat, elfogatásokat teljesítettek, de több háborúban is részt vettek terep-előkészítő egységként. A szomáliai krízisen kívül szerepük az Öbölháborúban a legismertebb, és jelenleg is ott járnak a tengerészgyalogság előtt.

> ÉRTÉKELÉS

69%

grafika	15/25
zene/hang	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	07/15
összhatás	3/5

PRO rövid távon élvezetes > új környezet > a társaink tudnak flashbanget dobni

KONTRA de mást nem > kopottas engine foltos textúrákkal > komoly kidolgozatlanság > a minigun olyan, mint egy csőre töltött lendkerék

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** **javítás** demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 196MB RAM, 600MB HDD, 32 MB-os 3D

> ARÉNA

Delta Force	80%
Delta Force Land Warrior	63%
Operation Flashpoint	92%

VIETCONG



Fejlesztő: Pterodon / Illusion softworks **Kia dó:** GOD Games **Web:** www.vietcong-game.com

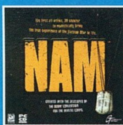
A Medal of Honor és küldetéslemeze már jó ideje stabilan tartja vezető helyét a háborús témájú FPS-ek között. Ennek az állapotnak a megváltoztatására tett kísérletet a cseh illetőségű Pterodon csapatának, az Illusion Softworks közreműködésével készült, Vietnam harcterein játszódó játéka. A trónfosztás azonban jelen esetben, még ha nem is múlott sokon, de elmaradt.

1992 – WOLFENSTEIN 3D



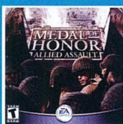
Az ID Software kiadja a minden egyes szám első személyű akciójátékok őseként számon tartott, idegpálya-roncsoló, második világháborús ihletésű, labirintusos játékát, a Wolfenstein 3D-t. Háromféle ellenség, négyféle fegyver, tizenhat szín, mindez egy játékban. Felejthetetlen darab.

1998 – NAM



A GT Interactive programja az elsők közt dolgozza fel a vietnami konfliktus témáját az FPS-ek között, amit a Duke Nukem sokat próbált motorjával jelenít meg. A szembetűnő hasonlóságokból ítélve gyaníthatóan komoly hatást gyakorolt a Vietcong fejlesztőire.

2002 – MEDAL OF HONOR



A minden idők legjobban sikerült háborús témájú akciójátéka. Zseniális hangulat és játékélmény jellemzik a 2015 Inc. szoftverét, amely multiplayer módban is rendkívül népszerű a játékosok körében.

A SZAKASZ. A játék folyamán egy hat fős zöldsapkás egységet kell átkommandíroznunk a dzsungelen, lehetőleg úgy, hogy egytől-egyig épp bőrrel vészeljék át a küldetéseket. Ellenkező esetben, bármelyik beosztottunk elhalálozása esetén kezdhetjük újra ügyködésünket. Csapatunk tagjait egyszerű, könnyen kezelhető menü segítségével irányíthatjuk, amelyben parancsot adhatunk, hogy kövessenek-e minket (follow), vagy pedig várjanak (hold), amíg mi körülnézünk; lopakodjanak-e (stealth mode), vagy Rambo módba kapcsolva rárontsanak az ellenségre (agressive mode). Ez utóbbihoz hasonlít az attack parancs is, de ez inkább csak az ellenséges tűz viszonzását jelenti. Továbbá van még egy utasítás, amelyeik az osztag szétszóródását eredményezi (disperse). Legvégül, ha már minden kötél szakad, visszavonulót is fújhatunk (retreat). Katonáinkat a numerikus billentyűzet gombjaival hívhatjuk magunkhoz.

Első emberünk helyi fiú lévén komoly ismeretekkel bír a dzsungelben történő tájékozódás és az ellenség pozíciójának kiszagolása terén. Mielőtt akár egy lépést is tennénk, mindenképp kérjük ki a véleményét, máskülönben könnyen előfordulhat, hogy miközben csörtetünk előre a dzsungelben, a gerillák megvárják, amíg elhúzunk mellettük, aztán az első adandó alkalommal a bokrokból előugorva hátba lőnek minket. Mindemellett érdemes közvetlenül mögötte haladni, így ugyanis elkerülhetjük, hogy a vietkongok furmányos csapdáiba trappoljunk. Jelenléte, tekintve, hogy jelentős helyismerettel rendelkezik, felettébb hasznosnak bizonyul azáltal, hogy mutatja nekünk a helyes ösvényeket így kímélve meg minket attól, hogy a játékidő felében a térképet kelljen vizslatnunk a kiutat keresve. A sorban a második hely a szanitécé. Az ő feladata azt hiszem, nem szorul komolyabb magyarázatra: hogyha sikerült magunkat kilyuggatni, jön, és ha kérjük, ha nem, összefoltoz minket. A vietcongban,











ha megsebesültünk, és az életerőnket szimbolizáló csík fogyásnak indult, lehetőségünk van felgyógyítani magunkat egy bizonyos fokig. Azonban minden egyes kötözés után a teljes életerő csak egyre csökkenő hányada regenerálódik. Abban az esetben, ha nincs kéznél az orvosunk, felgyógyíthatjuk magunkat hatfogásos űrhajósvacsorára emlékeztető kis barna zacskók igénybevételével.

A hármas lenyomása a mérnököt rendeli mellénk. Az ő jelenlétét leginkább akkor érezzük majd szükségesnek, ha fogytán lesz a muníciónk.

Az egyik legfontosabb karakter a játékban a rádiósé. Ő tartja fenn a kapcsolatot a főhadiszállással, ezért ahányszor kapcsolatba akarunk lépni feletteseinkkel, rá lesz szükségünk. A legfontosabb tulajdonsága mégsem ez, hanem, hogy rajta keresztül tudunk tüzérségi támogatást kérni az ütegektől. Ilyenkor a térképet jobb egérgombbal ki kell nagyítani, és bal gombbal be kell jelölni a pontos koordinátákat. A koordináták megadásakor nem árt figyelembe venni, hogy a tüzérség nem minden esetben lövi be pontosan a célt, így ha saját egységeinkhez túl közel jelöljük be a célterületet, könnyen a saját nyakunkba szórhatjuk a zárótüzet.

Az utolsó beosztottunk egy M60-as géppuskát cipel magával, az ő feladatköre ki is merül e szerkezet szakszerű kezelésében.

AZ ARZENÁL. A Vietcongban mielőtt kimerészkednénk a dzsungelbe, előbb saját bázisunk fegyverraktárában érdemes a küldetéshez leginkább passzoló fegyverzetet magunkhoz venni. A készítők nem fukarkodtak telepakolni a játékot jelentős mennyiségű gyilkoló alkalmatossággal. Miközben saját arzenálunk folyamatosan bővül, az ellenségtől zsákmányolt fegyverekkel is bármikor felszerelkezhetünk.

A fegyvereket egy szobával arrébb lehetőségünk is van kipróbálni a bázis lőterén. Ha pontosan akarunk lőni, érdemes a jobb gombot használva vállunkhoz emelni a fegyvert, és így célozni. Hason fekve csak így tudunk lőni, továbbá ha fedezékben lapítunk, és ilyenkor vesszük igénybe a célzás funkciót, akkor ki tudunk lőni a fedezék mögül anélkül, hogy fel kellene egyenesednünk, miáltal szép kövér célpontot nyújtanánk ellenfeleinknek. Húsz-harminc méternél messzebb lévő célpontra csípőből tüzelni különben sem ajánlatos.

Az Ak-47-esen és az M16-os gépkarabélyon lehet váltani automata és félautomata mód között. Én az utóbbi beállítást találtam használhatóbbnak. Automata módban zabálja a lőszert, és mindenhova repkednek a lövedékek, csak azt az egy pontot kerülik el nagy ívben, ahova a célkereszt mutat. A játékban fellelhető többi automata fegyverrel, ha lehet, igyekezzünk rövid sorozatokat leadni, ezzel csökkenthetjük a szórást. Sajnos a géppisztolyok terén ugyan a Tommy Gun és a szintén amerikai gyártmányú USM3 Grease Gun még egész használható, ellenben a szovjet PPS 41 és PPS 43 szinte teljesen kezelhetetlen. Közvetlen közelre is irdatlanul pontatlan mindkettő. Ne legyenek illúzióink, ez nem azt jelenti, hogy az AI félpályáról nem szed ki velük minket az egész dzsungel legvaskosabb fájának fedezéke mögül, ha a helyzet éppen úgy hozza. Ilyen távolságokra nekünk érdemesebb a játékban fellehető két mesterlövész puska egyikét felhasználni. Az amerikaiak a második világháborús M1 Garand távcsővel felszerelt változatát, valamint a Winchester 70 vadászpuskát részesítik előnyben, míg a vietkong az ezeknél messze korszerűbb SVD Dragunovot használja. Közelharchoz a shotgun és a duplacsövű vadászpuska közül lehet választani. A karabélyok közül kis távolságra az M1 Carabine a leghatásosabb, míg valamivel messzebbi célpontok ellen a szovjet Mosin Nagant és Simonov puskák javallottak. A nagyobb tűzerő után áhítozók használhatnak M60-as géppuskát, illetve szovjet megfelelőjét, az RPD Degtarevet. Akinek pedig még ez sem elegendő, az kipróbálhatja a gránátvetőt. Oldalfegyvernek egyértelműen a hangtompítós Smith & Wesson a legpraktikusabb.

Miután a polcról leemeltük a listában szereplő fegyverek valamelyikét, lőhetünk még pár sorozatot sörösüvegekre a lőtéren, aztán irány a dzsungel.

A DZSUNGEL. A helyszínből adódóan természetesen a legtöbb küldetés véghezviteléhez az őserdőn keresztül vezet az út. A készítők eléggé rendesen kivesézték ezt a témát. Van napfényben úszó őserdő, mocsaras őserdő, eső áztatta őserdő, vaksötét őserdő, őserdő templomrommal és ezek összes elképzelhető kombinációi. A monszun éghajlatra jellemző vegetáció életszerű megjelenítésébe komoly munkát öltek a Pterodonnál. Töméntelen mennyiségű és fajtájú zöldséggel zsúfolták tele a pályákat, melyek mindaddig felettébb lenyűgöző látványt nyújtanak, amíg közvetlen közelről nem kezdjük vizsgálni eme botanikai különlegességeket, ilyenkor az engine hiányosságai szembetűnnek az új Unreal motorral szemben. A textúrák legjava ettől függetlenül igencsak bizalomgerjesztő kidolgozottsággal büszkélkedhet, és a modellek kidolgozottsága is kifejezetten szépre sikerült. Ahhoz, hogy mindez zökkenésmentesen fusson, elegendő közepesnek mondható konfiguráció is 256 MB RAM-mal, 1 GHz-es processzorral, de nem árt, ha legalább GeForce3 fűt a gépben.

A vízfelületek: patakok, ingoványok, kacsaúsztatók is egész jól néznek ki. Csakhogy amint megmártózunk bennük, kiderül, hogy hősünk igencsak alternatívan értelmezi az úszás fogalmát. A két és fél méteres vízben is rendületlenül az iszapot tapossa, ami elég kiábrándító látvány nyújt. Arról nem is beszélve, hogy ez a mélytengeri búvár attitűd a többjátékos módban kifejezetten bosszantó tud lenni, ugyanis ilyenkor könnyen fulladásos halál bekövetkeztéhez vezethet.

A sok egyforma környezetben töltött küldetés egy idő után meglehetősen unalmassá kezdene válni. Ennek elkerülése végett főhősünk a legtöbb orra elé kerülő rókalyukba bemerészkedik körülnézni, és ezzel kezdetüket veszik az egész játék legegyhangúbb, legidegesítőbb küldetései. Mivel legtöbbször koromsötét alagutakban közlekedünk, erősen javasolt a zseblámpa bekapcsolása, e nélkül ugyanis az orrunk hegyéig se látunk el. Az elemlámpával kapcsolatban fellépő egyetlen gond az, hogy míg négyöt méterre bevilágít mindent, addig az orrunk előtt hat méterre a barlangjukban teát szürcsölő gerillák két korty között csípőből kivégeznek minket. Ha sikerül élve kikeverednünk a magánlaksértésen jogosan felháborodó vietkongok karmai közül, a neheze még mindig hátra van, nevezetesen rálelni a többszintes alagútrendszerből a szabadba vezető egyet-







len vájatra. Először nem igazán értettem, miért vannak az alagutak elágazásainál helyenként fonott kosárra, törött bilire, és kertészkapára emlékeztető alkalmatosságok elszórva. Csak amikor már sokadszorra indultam el a döglött békával ékesített járaton, akkor esett le, hogy tulajdonképpen körbe-körbe rohangálok, a tárgyak pedig az alagutak megkülönböztetésére szolgálnak.

A küldetések terjedelmes része ezen a két pályatípuson fog zajlani, csak néha tűnik majd fel üdítő színfoltként néhány ezektől eltérő miliő.

Sajnos a pályákon teljesítésre váró feladatok kidolgozottsága terén a játék messze elmarad a MOHAA dinamikus, változatos misszióitól. Legtöbbször hadifoglyokat kell felkutatni, bázisokat védelmezni a több lépcsőben támadó ellenségtől, és a dzsungelben őrjáratozni. Ez konkrétan nem azt jelenti, hogy a játék kimondottan egysíkú lenne, de úgy vélem, ennél lényegesen több mindent ki lehetett volna hozni a témából.

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK. A hadjáratban már sikeresen teljesített pályákat egyenként is újrajátszhatjuk a Single Missions menüpont alatt, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik elérhetővé egyre több pálya a Quick fight módban. Emellett az opció mellett döntve a csata kezdete előtt beállíthatjuk az ellenség számát, típusát, felszerelésünket és azt, hogy mekkora osztag segítsen minket a harcban.

A multiplayer opció egyetlen hasonló profilú játékból se maradhat ki. A Vietcongban akár 64-en is játszhatnak egyszerre egymás ellen. Ezen belül rengetegféle beállítást próbálhatunk ki. Van körökre osztott és egyszerű, csapat alapú játék. Ugyancsak kétféle Capture The Flag módot játszhatunk, melyek közül az egyikben a pályán elszórtan található zászlókat kell egyszerre elfoglalni, míg a másikban a megszokott módon, az ellenfél lobogóját kell a saját bázisunkra hurcolni. A cooperative módban értelemszerűen a humán játékosok játszanak a gép által irányított botok ellen. Végül van Deathmatch és Last Man Standing is az ész nélkül lövöldözni vágyó quakerek kielégítésére.

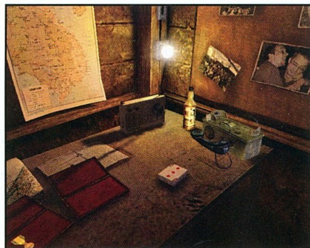
A csapat alapú játékokban választhatunk a játékstílusunkhoz legjobban idomuló egységtípusok közül. Találunk a listában botlódrótos aknákkal és tartalék tárakkal felszerelt mérnököt, mesterlövészt, orvost, rádióst, aki alkalmasint tüzérségi támadást zúdíthat az ellenségre, de kipróbálhatjuk magunkat az egyszerű mezei katona és a géppuskás bőrébe bújva is. Hiába azonban a felsorolt tömérdek ínyencség, sajnos a multiplayer rész is a rosszul megtervezett pályákon csúszik el.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA. Az AI igencsak felemásra sikeredett. A gép által irányított egységek meglepő taktikai érzékről tesznek tanúbizonyságot. Egymást fedezve igyekeznek minél közelebb férkőzni hozzánk, ha lehet, több irányból. Közelharc esetén pedig már szinte képtelenség felülkerekedni rajtuk, ilyenkor ugyanis hihetetlen gyorsasággal kezdenek minket körbetáncolni, közben természetesen folyamatosan lőnek, és még csak véletlenül sem pontatlanul. Érdemes odafigyelnünk ezenfelül, hogy ne csapjunk túl nagy zajt, mert rögtön felfigyelnek rá, és pillanatok alatt körülvesznek minket.

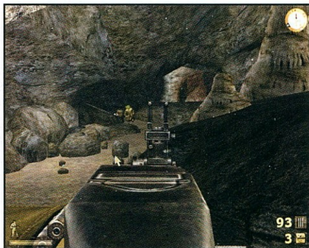
Ellenben saját egységeink bizonyos helyzetekben kellőképp unintelligensnek mutatkoznak. Gyakran szorulnak be a vízpartokon vagy más, hasonló jellegű akadályokba botolva. Ilyenkor, ha a partszakasz túl magasnak bizonyul ahhoz, hogy harcosunk fel tudjon rajta mászni, eszébe nem jutna arrébb lépni három lépést, és ott próbálkozni, hanem ma-

> JIMI HENDRIX

A játék folyamán nem egyszer hangzik fel a rockzene kétségtelenül egyik legnagyobb gitárvirtuózának, a 28 éves korában kábítószer-túladagolásban elhunyt Jimi Hendrixnek talán leghíresebb, Hey Joe című műve (pontosabban a készítők által komponált feldolgozása). Nem véletlenül, hiszen Hendrix zenéje egyben a korszak szimbólumaként is aposztrofálható, és karrierjét ez a kislemez indította útnak. Feltűnésétől a haláláig eltelt alig négyéves pályafutása alatt többek közt olyan zseniális számok fűződnek a nevéhez, mint a Voodoo Chile, a Szelíd motorosok egyik betétdalaként is ismert If 6 was 9, a Purple haze és sok egyéb más sláger mellett Bob Dylan klasszikusának, az All around the watchtowernek a feldolgozása. Közismertek voltak még ezen felül látványos fellépései, melyeken, ha épp nem perzselte hamuvá hangszerét, akkor gyakran fogait használva pengette azt. Rock, valamint blues alapokra épülő, gyakran jazzes elemeket is felvonultató egyedi, senki másával össze nem téveszthető zenéjét csak ajánlani tudom mindenkinek.







rad egy helyben, és remélhetőleg az egész szakaszt mozgásképtelenné teszi. Ilyen és ehhez hasonló bugok megjelenésekor abból kifolyólag, hogy ilyen esetben egyik parancsra sem reagálnak, az egyetlen megoldás, ha újratöltünk. Ugyanakkor az sem mindegy például, hogy a helikopterbe milyen sorrendben szállunk be. Érdemes udvariasan előreengednünk mindenkit, mert ha valakinek elfoglaljuk a helyét, előfordulhat, hogy az illető zokon veszi ezt, és úgy dönt, hogy ő inkább marad a harctéren. Ha már beszálitunk, kiszállni nem lehet, ezért az egyetlen megoldás megint csak a Quickload gomb. Ugyanezt kell tennünk akkor, amikor saját magunk akadunk be két porcelán kávéscsésze és egy lőszeresláda közé.

HEY JOE. Szól Jimi Hendrix nagyszerű slágerének kissé átdolgozott változata a hadjáratot nyitó animáció alatt. A Vietcong egyik legerősebb oldala furcsamód alighanem a zenéje. A kizárólag a hatvanas évek rockzenéjéből álló egyveleg zseniális hangulatot teremtene a játéknak, ha nem csupán az összességében igen látványosra sikeredett átvezető animációk és a két misszió közt a saját bunkerünkben töltött idő alatt állna módunkban hallgatni. A lövések, a robbanások, a zörejek és leginkább a dialógusok viszont egy kevés jóindulattal is csak átlagosak.

A hangulattal kapcsolatban érdemes még néhány szóban megemlíteni a bunkert, amely szintén egész ötletesre sikerült megoldás, segíti a játékost beleélni magát a program hangulatába. Itt tartózkodva, és a különböző dokumentumokra klikkelve hasznos és kevésbé hasznos információkat szerezhetünk a fegyverekről, a beosztottainkról, a gerillahadviselés kellékeiről valamint sok egyéb másról, például, hogy az M16-os gépkarabélyt ajánlott naponta háromszor gondosan kipucolni, és megkímélni a koszos lőszerektől.

ÍZLÉS DOLGA. A félreértések elkerülése végett a Vietcong egész szórakoztató lehet annak, aki szereti az idegtépően nehéz játékokat. A nehézség érzékeltetésére jó példa az a pálya, ahol egyedül kell a koromsötétben megbirkóznunk legalább tizenkét állig felfegyverzett gerillával, akik természetesen egyszerre törnek ránk az összes elképzelhető irányból (két-három jól irányzott lövéstől már könnyedén elpatkolunk). Mindezt a játék normál fokozaton produkálja, hogy milyen galádságokat van képe bevetni ellenünk a legnehezebb, „Vietnam" fokozaton, azt ebből ki lehet következtetni. Azok is élvezni fogják továbbá, akiket nem zavar a B-kategóriás, vietnamos filmekből ismerős propagandaszagú történet; engem ez személy szerint - mivel számomra alapbeállításból a vietnamiak a szimpatikusabbak - kifejezetten idegesített. Az egész játékban a legbosszantóbb mégis az, hogy kicsit több kreativitással és kevesebb buggal sokkal többet lehetett volna kihozni belőle. Kár érte, mert így csak az erős közepes szintet üti meg. ■ SE

> ÉRTÉKELÉS

74%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO az átlagosnál szebb grafika > hangulatos zene

KONTRA ötlettelen küldetések > zavaró bugok

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép javítás** demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII700, 256MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Medal of Honor: Allied Assault/Spearhead	94%
Line of Sight: Vietnam	71%
Battlefield 1942	92%

LINE OF SIGHT: VIETNAM

> **Fejlesztő:** N-Fusion Interactive > **Kiadó:** Infogrames > **Web:** www.n-fusion.com

1968-at írunk. A háború mondhatni, még csak az elején tart, még nem vetül a katonákra a kilátástalanság sötét felhője – ami néhány év múlva oly jellemző lesz erre a harcra. Ekkor még többé-kevésbé lelkesek, hisznek a győzelemben, és az otthoniak is bíznak bennük. Rövid, dicsőséges győzelmet várnak, de sajnos, a történelem máshogy alakul majd... A helyszín Nha Tong, Vietnamban. A helyzet kezd elfajulni, hiszen az amerikai csapatok számukra teljesen ismeretlen terepen küzdenek, szemben velük olyan ellenfél, amelyik úgy ismeri a dzsungelt, mint a tenyerét. A katonák legtöbbje fiatal újonc, a fegyverek sem minden esetben felelnek meg a rendkívül szélsőséges környezetben. A hadvezetés újabb utakat keres, melyek a győzelem felé vezetnék őket. Ennek lényege a kis létszámú, különlegesen kiképzett katonák bevetése, akiknek elsődleges feladata a zavarkeltés az ellenséges vonalak mögött. Ők az úgynevezett U.S. Special Forces tagjai – őket emlegetik Zöldsapkásokként is. Nekik a sikerhez elegendő egy jó fegyver és tiszta rálátás a célpontra.

A játékban egy ilyen zöldsapkás katona - Chris Egan - bőrébe bújva kell különféle feladatokat végrehajtanunk, egyedül vagy legfeljebb egy kísérővel megtámogatva - erről a profi „támogatásról" még lesz szó később. (Vagy nem is kell feltétlenül a bőrébe bújnunk, hiszen a program játszható akár külső nézetből is – bár ez számomra nem nagyon tűnt használhatónak.)

Ez alapján már valamennyire körvonalazódhat a tapasztaltabb gamerek körében, hogy feladatunk elsősorban nem az lesz, hogy a dzsungel élővilágát minél gyorsabban, minél véresebben kiirtsuk, hanem lassan, lopakodva kell megközelíteni a célpontot, s végezni vele, még mielőtt a társai odaérnek – és nyílt terepen a túlerő gyorsan legyűr.

A halál is éppen oly gyakori vendég lesz nálunk, mint a valódi vietnami háborúban. Itt nincs +100 HP meg piros páncél, elég egy pontosan célzott – netán eltévedt – lövedék, és megpillantjuk a gyűlölt „Mission Failed" feliratot...

Ám hősünk mindenféle kommandós kiképzés ellenére is igencsak földhözragadt gyalogos maradt. Ugyanis ugrást, illetve mászást ne is várjuk tőle: ami térdmagasságon felül van, azt meg kell kerülnünk. A sziklákra is csak akkor tudunk feljutni, ha találunk egy lankásabb utat. Nem egyszer előfordult, hogy kísérőm szerencsésen beesett egy szurdokba, ahonnan csak hosszú percek munkájával sikerült kiimádkoznom. Nesze neked tengerészgyalogos...

A küldetések – kis számukhoz képest - változatosak, hangulatosak, sosem fogunk unatkozni, nincs lehetőség a lazításra. Hol konvojt kell megsemmisítenünk, hol géppuskafészkeket, vagy az éj leple alatt kell észrevétlenül végezni a VC parancsnokaival félelmet és zűrzavart keltve ezzel a katonák között. Az időjárási viszonyok sem állandók. Egyszer vihar van záporozó esővel, máskor süt a nap valószerű, igényes helyszínt teremtve ezzel a csatározásoknak.

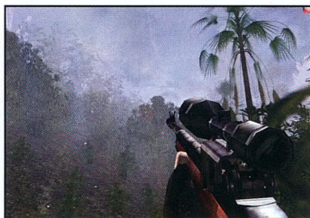
Legrosszabbak azonban az éjszakai missziók; ezek rengeteg türelmet igényelnek – szerencsére nincs sok belőlük. Alig látunk valamit, az éjjellátó meg igencsak csalóka, már ami a távolságot illeti.

Ellenben a pályák számát én kevésnek találtam – szám szerint tizenkettő. Ha ezek valami nagyobb volumenű menetek lennének, akkor még hagyján, de általában kb. 30 perc alatt teljesíthetők. Gyors fejszámolás után kijön az eredmény: kb. 6 óra tiszta játékidő (nem számolva az újratöltéseket). Ez igencsak szegényes, de talán a multiplayer játék egy kicsit kitolja a szavatosságát. Itt négy különféle módban – egymás ellen vagy akár kooperatívan – küzdhetünk meg a többiekkel.

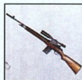
S mindeme feladatok végrehajtásához összesen 17 fajta fegyvert vehetünk igénybe. Ezek között megtalálható mind az amerikai hadsereg, mind a vietkong felszerelése is. Az ellen – némi rábeszélés után - szertehagyott gyilokszerszámait bármikor felvehetjük, bár azért mennyiségi korlátozás természetesen van, hiszen felmenő-

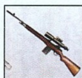




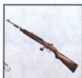


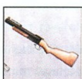

CAR-15 Ez a fegyver az M-16 rövidebb verziója, és egyben az amerikai különleges osztagok védjegye is a Vietnámi háborúban. Lőszer: 5,56 mm.


M-21 Az amerikai hadsereg rendszeresített mesterlövészfegyvere, melynek „őse" a II. Világháborús, nagy tiszteletnek örvendő M-1 Garand volt. Lőszer: 7,62 mm


M-21 + Starlight Scope Az alapfegyver megtoldva egy fényerősítő eszközzel, mely az éjszakai küldetések alatt nélkülözhetetlen.

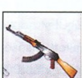

M60 Az amerikai hadseregben alkalmazott, általános célú könnyűgéppuska. Lőszer: 7,62 mm.


M-1 karabély Ez a könnyített puska inkább másodlagos fegyverként használatos az USA hadseregében. Lőszer: .30 caliber

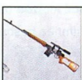

M-79 Egylövetű, 40 mm-es gránátokat használó, könnyű, de nagy hatásfokú gránátvető.

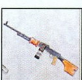

M-72 LAW Könnyű, egylövetű tankelhárító fegyver, melyet a vietnami háború alatt rendszeresítettek a hadseregben.


Shotgun Ez az a fegyver, amelyik lövöldözős játékokból nem hiányozhat :o). Kis távolságra nincs párja...


AK-47 A Vietkong és a NVA elsődleges fegyvere, mely az orosz és a kínai elvtársaktól érkezik az észak-vietnami katonákhoz. Lőszer: 7,62 mm.


SKS Régi típusú, félautomata karabély, mely orosz és kínai gyártóktól származik. Lőszer: 7,62 mm.


SVD Modern, nagy erejű szovjet mesterlövészfegyver, mely igencsak megkeseríti az életünket. Lőszer: 7,62 mm.


RPD Dobtáras könnyűgéppuska, mely orosz forrásból jutott el a vietkonghoz. Lőszer: 7,62 mm.


RPG Újratölthető tankelhárító fegyver, melyet ekkor rendszeresítettek az észak-vietnami hadseregben.

ink között se Duke Nukem, se Rambó nincs. Ha valami megtetszik, de a célkereszttel rámutatva a „Full" üzenetet kapjuk, dobjunk el mást a készletünkből, és máris van hely az új jövevény számára. Ha egy puskéta már ott rejtezik a batyunkban, azt még egyszer nem vehetjük fel, de a hozzá való lőszert igen. Összesen 10 tárunk lehet fegyverenként. A „taktikai tárcserékkel" vigyázzunk: ha kiszedünk egy tárat, amelyikben még lakott néhány golyóbis, az mindörökre elveszik. Na, attól ugyan nem kell félnünk, hogy muníció nélkül maradunk, a vietkongok folyamatosan szállítják az utánpótlást – és végső esetben ott a kés...

A látvány, amely a szemünk elé tárul, egyszerűen lenyűgöző. A talaj, a növényzet, a kövek – mind olyan részletesen kidolgozottak, ami csak kevés játékban látható. A saját fejlesztésű grafikai motor azonban jól dolgozik, nem kell erőmű ahhoz, hogy ezt a minőségű látványt elfogadható sebességgel produkálja. Teljes részletesség mellett, 1024x768-ban sem tapasztaltam sebességcsökkenést, frame-elést. Azonban semmi sem fenékig tejfel, hiszen nagyon sok apró, de látványos hibát felfedezhetünk. Sok esetben esik be a hulla a falba, vagy áll meg olyan helyeken, hogy az ferde mosolyt csal a játékos arcára, szintúgy, mint a domboldalakon, köveken fél lábbal álldogáló katonák. Ez azonban a játékélményt nem csökkenti – de van még mit csiszolgatni azon az engine-en. Ami azonban tényleg zavaró: néha kisebb a láthatár, mint a fegyverek hatótávolsága – hiába a távcső, azzal sem látunk át e „mesterséges ködön". Persze, a gépnek ez sem akadály... Erre egy példa: teljes nagyítással fókuszálok előre, és csak a ködbe burkolódó semmit látom, veszélynek nincs nyoma. Ám ez csak látszólagos, mert e semmiből egy „barátságos" ferdeszemű próbál kilyuggatni bőszen.

A hangulat fokozásához a hanghatások minősége is igencsak hozzájárul. A dzsungel folyamatosan él körülöttünk, hallani a madarakat, az állatokat – és ez néha furcsa, hiszen nincs az a madár, amelyiknek heves golyózápor közepette is énekelni támad kedve. Hogy is ne, a végén még őt is leszedi valaki!
Ám ez a színvonal már nem jellemző az emberi hangokra. Igaz, hogy egy szót sem értek vietnamiul, de a játék őslakosainak sem valami bő a szókincse. Igencsak sűrűn halljuk ugyanazokat a mondatokat – s igaz ez a karakterünk és a kísérője közötti kommunikációra is. Ezzel kapcsolatban az a véleményem, hogy jobb lett volna, ha a két katonám nem verbálisan, hanem csak kézjelekkel kommunikál. Igencsak zavaró az a dolog, hogy csak akkor hajlandó észrevenni a parancsot, amikor mellette állok. Bosszantó, hogy megállítjuk, mi előre szaladunk megtisztítani a terepet, majd hívnánk, hogy zárkózzon fel. De a szerencsétlen csak áll – ekkor kocoghatunk vissza érte, majd tőle pár lépésre kell kiadnunk a parancsot, hogy felfogja őkelme.
A társról jut eszembe a játék egyik alapszabálya: se vietkongot se szövetségest a hátad mögé ne engedj! Ugyanis, ha a katonatársunk meglát egy sárgát, azon nyomban osztja is a halált két marékkal, és úgy látszik, esetenként gyűlölete annyira elvakítja, hogy fel sem tűnik neki, hogy szerény személyünket is telepumpálta ólommal.
A mesterséges intelligenciára egyébként is jellemző az effajta idiotizmus, hiszen nem csak a társunk, hanem az ellenségeink is hasonlóan „okosak". A fejlesztők honlapján olvasható zengzetes szavak az AI-ról kissé eltúlzottnak bizonyulnak. A lövések hangjára sokszor csak forognak egy helyben, majd pedig megindulnak – rendszerint egyenesen felénk, vagy pedig valamiféle rutin szerint, legtöbbször figyelembe se véve a tereptárgyakat. A másik véglet, hogy ott rohangászik körülöttem, és észre sem vesz, nemhogy támadjon.
Azért nem mindig ilyen rossz a helyzet, többségében igencsak sikeresen kerítenek be :o).
A mesterlövészeiknek viszont olyan szeme van, hogy a NASA műholdjai megirigyelhetnék őket. Éjszaka, fényerősítő nélkül úgy kiszednek a bozótból, hogy azt se tudom, mi történt – pedig kúszom, méghozzá 5 méter/nap sebességgel, és a fényerősítő meg majd' hozzánő a szememhez.
Sajnos, ahogy észrevettem, az ellenfél leginkább nem „meghall", vagy észrevesz, hanem előre le van tárolva egy zóna, melybe, ha belépek, megtámad. Azon kívül akár kánkánozhatunk is, semmi reakció. De lépjünk csak egyet, és olyan golyózápor szakad a nyakunkba, hogy csak na.

Nem maradt más hátra, mint az összegzés. Eléggé vegyesek az érzéseim, hiszen kimagasló látványvilágú, eltalált hangulatú játék ez, mellyel nagyon jól szórakoztam. Ám sajnos a mesterséges unintelligencia és a sokszor csaló ellenfelek miatt a játszhatóság és az élmény igencsak csökken, s még a játék rövidsége is kiábrándító. Azonban aki vevő erre a témára (legyen az akár az FPS, akár a Vietnami konfliktus), mindenképpen próbálja ki, úgy érzem, csalódni nem fog... ■ **B-CHROME**

> **ÉRTÉKELÉS**

73%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO a látvány és a hangok kitűnők › tisztességes multiplayer lehetőségek

KONTRA hihetetlenül gyenge AI › az ellenfél messzebbre lát és hall › rövid...

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép **javítás** demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 650MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Vietcong	84%
Splinter Cell	95%
Metal Gear Solid 2: Substance	85%

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



Fejlesztő: Universal Interactive **Kiadó:** Blue Tongue Software **Web:** www.jpthegame.com

A merész elképzelések, melyek nem nélkülöznek minden alapot, könnyen magukkal ragadják az embert. A Jurassic Park eredeti ötlete éppen ilyen, mivel mindössze néhány tényt mellőzve, tudományos eredményekre épül.

THEME PARK - 1992-1994



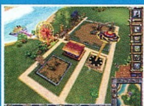
Az első része ma már őslelet. A vidámpark nemcsak szórakozást jelenthet. Igazgatása felelősségteljes és nagy körültekintést igénylő feladat. Ezt bizonyította be a Bullfrog ezzel mellékesen új műfajt teremtve. A Sim Theme Park 3D-ben már csak gyenge második bőr.

ZOO TYCOON: DINO DIGS - 2002



Csak a rend kedvéért készült őslény-kiegészítő a felejthető kategóriából.

DINO ISLAND - 2002



A Jurassic Park ötletére és nem a filmekre épülő, nagyon kedves grafikával megáldott játék, vér és brutalitás nélkül.

Az INGEN berkeiben végzett kutatások által az egyik evolúciós zsákutca megnyitása lehetővé válik, mivel a napjainkban kövületként létező, a földet egykor benépesítő óriás lények, a dinoszauruszok feltámaszthatóvá válnak. Az éppen tíz éve megfilmesített ötlet nyomán a dinoszauruszok elszabadultak a játékboltokban, a mozikban és a számítógépes képernyőkön is. Számos filmadaptáció készült, ahogy az már lenni szokott, annak egyetlen, akcióként jellemezhető jelenetét megragadva. A JP-játékok legtöbbjében csattogó fogsorú dinoszauruszok trappolnak emberek hátsó felét követve.

Az őslénypark izgalmas terve a filmvásznon egy egészen ostoba hiba miatt megbukik kifejtve ezzel a film mélyenszántó mondanivalóját, miszerint: „Nem uralkodhatunk a természet felett!"
A Vivendi Universal Interactive a Jurassic Park „univerzum" új darabjában ezzel szemben kezünkbe adja egy filmbéli park igazgatásának lehetőségét, hogy kiküszöböljük az ott látott hibákat, és úrrá legyünk a természet felett egy apró trópusi szigeten.

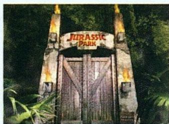
A JPOG kettős életet él, vagy ahogy a szlogen szól: kettő az egyben! Egyik életében őslénypark-menedzser, ahol a klasszikus Theme Park elevenedik meg - a hullámvasút és a körhinta helyett dinoszauruszokkal. Természetesen a park állatkerti helyzetéből fakadóan ennél még többről is szó van, hiszen a biztonsági kerítés mindkét oldalán tébláboló egyedek megelégedésére kell végeznünk feladatunkat. Azoknak, akik unalmasnak tartják a gazdasági és etológiai feladatok összehangolásának kérdéskörét, a JPOG többet is nyújt. A játék másik oldala az akciót helyezi előtérbe. Fékevesztett húsevők lenyugtatása, ne adj isten, kilövése, éhes T-Rex portré készítése mind olyan feladat, amelyet saját kézbe ragadva a játék újabb értelmet nyer.

Mielőtt azonban a túlzott öröm révületébe kerülnénk, érdemes megemlíteni, hogy a játéknak mindkét oldala igen szolid eszköztárral rendelkezik. A 3D grafika és a JP márkanév nélkül nehezen lehetne vonzónak elképzelni egy olyan állatkert-szimulációt, amelyben ugyan 25 féle egyeddel találkozhatunk, ám ezek négy csoportból kerülnek ki (mezei egér, afrikai ugró egér: ez máris két faj!). A vidámpark jelleget szintén csak néhány építmény és a hozzájuk kapcsolódó szolgáltatások jelentik. Szerencsére még mindig ott vannak az akció részek, a jó kis helikopteres lövöldözés és a többi, épp úgy, mint annak idején a Choplifterben :).

Saját őslényparkunk megalkotása mellett elsősorban akció jellegű küldetések közül válogathatunk, amelyek már kész parkokba vezetik a játékost. Sajnos a küldetések rendkívül rövidek, egyszeri használatra valók és csekély kihívást jelentenek. Valójában arra alkalmasak, hogy három másodperc alatt dinókat lássunk. Egyfajta „Instant Jurassic Park".
A parkot építő, üzemeltető feladataink lényegesen hosszabb időre szólnak, hiszen elérendő kitűzött cél nincs. Megbukni gazdaságilag és a filmhez hasonlóan a túl sok nehézség miatt lehet.
A hosszúra nyúlt bevezető után pedig induljunk el az őslénypark névtelen, ám igen kellemes klímájú szigetére.

GENEZIS. Az ősleletekből kivont genetikai információ az újrateremtés elengedhetetlen kelléke. A filmekből ismert Dr. Alan Grant vezetésével fosszilis maradványok után kutathatunk a világ legismertebb lelőhelyein. Az ásatások során csontok, borostyán-

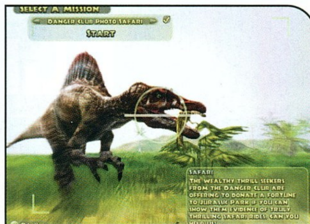
> WWW.JURASSICPARK.COM





A téma iránt fogékonyak számára kellemes meglepetéssel szolgálhat a JP honlap, ahol túl a film három epizódján hasznos információk is helyet kaptak a jurakori paleontológiával kapcsolatban. A műkedvelő szintű lexikális dinóismeretek mellett a látogató őslénytani híroldallal, oktatási segédanyagokkal ismerkedhet meg. A napi tények között olvashatunk olyan érdekességekről, mint a másfél méteres T-Rex állkapocsról. Itt találunk információt az őslénykutatás támogatására, és a Universal Studios valamint az Amblin Ent. által létrehozott magánalapítványról és annak eredményeiről. Ellátogathatunk innen paleontológiai múzeumok oldalaira és nem utolsósorban a JPOG honlapjára is.





ba zárt rovarok, arany, ezüst és opál kerülhet elő. Az első kettőből a laborban megkezdhetjük a genom kivonását, ami minden leletnél csak részleges lehet. Egy őslény csak a genom legalább 50 százalékának ismeretében klónozható, így több leletre is szükség van. (Az aranyleleteket nem sikerült klónozni, de remélem, lesz majd patch, amelyik kijavítja ezt a súlyos hibát:))

A piacon beszerezhető leletekkel gyorsíthatjuk a folyamatot, melynek végén a jura vagy kréta korban élt teremtmény feltámasztható poraiból.

A klónozáshoz már egy épületre is szükségünk lesz, a keltetőre (hatchery). A születő egyedek élettartama genetikailag korlátozott, így még jól tartva is gyakran kell pótolni őket.

DINOZOO. Ezen a léptéken állattartásra a ketrec már elképzelhetetlen. Kerítések kellenek. Magasak, erősek, elektromosak. A gyengébb kerítéseket egy-egy feldühödött nagyobb ragadozó könnyűszerrel kidöntheti, amit értékelhetünk katasztrófaként, látványosságként is.

Bár a növényevők és a ragadozók együtt is tarthatók, nagyon költséges dolog eledelnek paraszauro-lofuszokat klónozni. Az etetésről mesterségesen is lehet gondoskodni külön élőhús- és növényetető építésével. Mivel minden egyed nőstény, nem szaporodnak, így a populáció teljesen kézben tartható, hacsak a keltető el nem romlik. Az egyik küldetésben van erre példa, mikor a növényevők területén lévő keltetők hiba folytán elkezdik ontani a 15 méteres spinoszauruszokat. (Nem is tudom, de nekem az is tetszett, amikor a Zoo Tycoonban, hogy-hogy nem, az oroszlánok kerítése megsérült.:)

ŐSLÉNYPARK. A park létesítményeinek kavalkádjában sem fog senki elveszni, hiszen a főépületen, a hamburgeres standon és az ajándéküzleten kívül három kiszolgáló épülettel, valamint a látványosságokat jelentő néhány kilátóval, illetve belátóval találkozhatunk.

A látványosságokba magunk is betekinthetünk, így meggyőződhetünk arról, hogy mit is látni az elkért 20 dollárért. A kerítésen elhelyezett ablakokon kívül el lehet helyezni tőle jóval beljebb, földbe süllyesztett „dinóbunkereket", vagy biztonságosabb külső kilátó tornyokat.

A betérő látogatók véleményét, érdeklődési körét egyenként ellenőrizhetjük, így kiderül, hogy négy csoportba sorolhatók. Az átlag érdeklődőt nem nehéz elégedetté tenni, csak ne legyen szemét, és a hamburger olcsó legyen. A szórakozást kedvelők azt szeretik, ha minél több különféle helyre nézhetnek be, a tartalomra nem különösebben érzékenyek. A dinó-rajongóknak fontos, hogy minden élethű legyen. Felháborítónak tartják a beteg állatokat, és egyébként is mindenbe belekötnek. A legveszélyesebb azok igényeinek eleget tenni, akik keresik a veszélyeket: imádják a vadászó húsevőket, az állatok közvetlen közelében vezető expedíciókat, a szafarikat.

BIZTONSÁGOS... BIZTONSÁGOS? A váratlan események kezeléséről helikopterrel ellátott vadőrök gondoskodnak utasításainknak megfelelően. Itt lehet kedvünk szerint az akcióelemeket saját kézbe venni. Nemcsak a ragadozók kilövését, hanem gyógyszerek beadását, állatok áthelyezését, terelését és emberek kimentését is végzik. A meglévő biztonsági eszközök, kényelmi szolgáltatások fejlesztéséről kutatólabor gondoskodik, melyben a fejlesztési sorrendet lehet meghatározni.

Összegezve a tapasztalatokat vegyes kép alakul ki a játékról. A dinoszauruszok esznek, isznak (akár tengervizet is!?), vadásznak és meghalnak. Teszik ezt jóval élethűbben, mint az Arénában is említett konkurensek. Egyfajta szórakozást nyújthat már a megfigyelésük is, ám a varázs elmúltával sok vonzerő nem marad. Ezt a grafikus motor tökéletlenségei és a szűk nézőpont miatti nehéz áttekinthetőség általánosságban tovább csökkentik. John Williams zenei betétei azonban megadják a hangulatnak azt a legalább 30%-át, amit zenével el lehet érni. A játék érezhetően konzoligényekre készült. Akiknek a stílus fajsúlyosabb darabjai túl nagy falatot jelentenek, élvezni fogják, míg a többieknek rövid kitérőként biztos megteszi. ■ **LÁZI**

> **ÉRTÉKELÉS**

77%

grafika	18/25
zene/hang	14/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO laikus számára életszerű őslények > kezelése gyorsan elsajátítható > hangulatos zene

KONTRA túl egyszerű, vagy ostoba küldetések > a sziget nehezen áttekinthető > a teljes grafikai élményhez nagyon gyors proci kell

> **CD MELLÉKLET**

csalás **háttérkép** javítás **demo**

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII400, 128MB RAM, 650MB HDD

> **ARÉNA**

Zoo Tycoon: Dino Digs	63%
Dino Island	80%





BLITZKRIEG



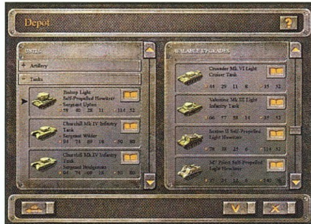
A II. világháború mindig is hálás téma volt a játékkészítők körében: meglehetősen stabil és nagy rajongótábora van. Elsősorban Németországban, de – mivel a játékok leginkább ebből a körből kerülnek ki – a hagyományos stratégiát kedvelők táborában mindenhol. Ha valaki közepesnél jobb játékot produkál ilyen háttérrel, az anyagi siker szinte bizonyos – emiatt persze a kiadók sem szoktak elzárkózni ezeknek a játékoknak a kiadásától.

Az orosz illetőségű Nival Interactive nem teljesen ismeretlen már előttünk (Rage of Mages, Evil Islands) – általában az orosz (tágabban a kelet-európai) fejlesztőcsapatokkal kapcsolatban nekem olyan élményeim vannak, hogy nagyon kreatívak, viszont igen sokszor egy látványos demó után a játékok eltűnnek a süllyesztőben. Ezúttal viszont ez nem történt meg – nézzük hát, mire mentek ewel az ígéretes történelmi témával!

Az első és legfontosabb követelmény a második világháborús játékokkal kapcsolatban, hogy biztosítsák a történelmi hűséget. Ebben a tekintetben a Blitzkrieg „hozza" is a szükséges számokat: a készítők 25 féle épületet, 150 járművet és többtucatnyi gyalogosegység-típust modelleztek le. Ezek viselkedése, páncélozása is a történelmi adatoknak megfelelő, de szerencsére ebben már nem kell elmélyednünk – nem lassítják feleslegesen mikromenedzsmenttel a játékmenetet. Egyetlen egy dolog nem tetszett nekem: az útkeresés nem igazán veszi figyelembe az egységtípusokat – a tankokhoz hasonlóan egy helyben forgó teherautók kicsit furcsák...
A legtöbb objektum megsemmisíthető – kicsit játékkészítő szemmel azt mondanám: csalnak, de jól csinálják! Az effektek igen jól takarják a váltásokat, a roncsok nem maradnak kinn a pályán – egészében nekem nem volt hiányérzetem játék közben.
A csaták történelemhűek, vagyis ne számítsunk világmegváltó (történelemfordító) sikerekre, nekem ezek tetszettek annak idején a Panzer Generalsban, de az biztos, hogy egy történelemtanárt a sírba lehetett volna kergetni velük...

Második szempontként azt emelném ki, hogy a történelmi hűséget hogyan sikerül játszhatóvá tenni! Akár tetszik, akár nem, ma mindenképpen az a tendencia a játékpiacon, hogy a játékok legyenek egyszerűek és könnyen kezelhetők... Még pont az itteni fejlesztők próbálnak kis életet lehelni a játékokba, de tőlünk (sokkal) nyugatabbra a gondolkodás már nem divat.
A Blitzkrieg számomra itt mutatta meg igazán oroszlánkörmeit: könnyeden elegáns, jól kezelhető, jól tanulható (még kicsit túlzásnak is éreztem a tutorial részletező útmutatásait), ugyanakkor van annyi mélység benne, hogy komolyabb stratégáknak is érdemes foglalkozni vele! Mondjuk, aki már játszott a Sudden Strike-kal, annak a kezelőfelület meglehetősen ismerős lesz – de ettől még nem lesz kevésbé használható.
Ilyen rövid cikkben nem nagyon tudom leírni, hogy mennyi apró finomság van a játékban – a legtöbb nem új ötlet, de jó helyről szedték őket... Csak néhány példa: átvihető és fejleszthető „hős" egységek, nagyon jól kitalált légi támogatási rendszer (felderítés, bombázás, vadászok, ejtőernyősök), nagyon jól átgondolt tüzérség és tüzérségi szerepek (távolra nagyon erős, de néhány gyalogos szakasszal lerohanható és átállítható), zárótűz, felderítő egységek és mesterlövészek... Sok-sok apróság, ami együtt meggyőző egésszé áll össze! Talán az utánpótlás rendszere kicsit bonyolult – leginkább a kezelés szintjén –, de hát ízlések és pofonok, végül is nem





pusztán RTS-ről van szó, hanem stratégiai játékról! Ha nagyon egyszerűen akarnék fogalmazni, nálam a stratégiai játék ott kezdődik, ahol van „pause" opció. A Blitzkriegben van...

A játék kezelése nem túl bonyolult, és noha rengeteg opció van, ezek legtöbbje viszonylag egyszerűen elérhető a menün keresztül. Mindenképpen javasolt a tutorial végigjátszása, még ha néha kicsit túl szájbarágósnak tűnik is (a CDV nem küldött gépkönyvet, én meg lusta vagyok a CD-n megkeresni elektronikus formában – ennek ellenére egészen jól elboldogultam). Ezután nyugodt lélekkel nekivághatunk a küldetéseknek...

Apropó küldetések... Összesen 3 hadjáraton keresztül, 21 küldetésben nyüstölhetjük az ellent, ami kicsit kevésnek hangzik – és az is (egy fekete bunkó a készítőknek). A küldetések legnagyobb része „keresd meg, és pusztítsd el" típusú, de világháborús stratégiától nem is vártam mást!
Valamit javít az összképen a pályaeditor és a multiplayer, de sajna nem az átlagos játékosok számára... Én személy szerint nem szeretek stratégiai játékokat mások ellen játszani, és pályák készítésére sincs nagyon időm – kicsit több küldetés nem ártott volna az „átlagjátékosok" számára.

Grafikai szempontból szerintem nem lehet panasz a játékra: a kategórián belül nagyon szépre sikeredett, a grafika változatos (sok munka van benne), ahol valamit nem tudtak megcsinálni, ott a készítők leleményesen trükköztek. Majdnem minden szétesik, robban, füstöl, lángol – szerintem e téren a fiúk igen jól teljesítettek. Remélem, az állóképek visszaadnak valamit a hangulatból, de a játéknak mozgás közben sem kell szégyenkeznie. Igaz, nem minimum konfigurációs gépen teszteltem, de egy jó közepes gépen (1,6 GHz



Pentium és GeForce2) semmi gond nem volt a sebességgel.
A zenék és az effektek is kellemesek. Jól megadják a hangulatot, ugyanakkor nem zavarók – nem volt az az érzésem, hogy „nagyon jó, nagyon jó, de most már kapcsoljuk ki, mert az agyamra megy". Nem sláger- és kitüntetésgyanús, de megbízható, szolid munka.

Összefoglalva a Blitzkrieg kellemes meglepetés volt számomra: jól kezelhető, sok jó ötletet felvonultató, grafikailag és zeneileg is kellemes programot kaptam. Sajnos nem volt még időm végigjátszani, mert a gonosz szerkesztő a legnagyobb határidős hajtásban nyomta a kezembe – de mindenképpen megtartom a CD-ket egy ideig, és ha emberi áron kapható lesz, akkor megtisztelem a készítőket az eredeti megvásárlásával is.

COLONEL PELLUS

> **ÉRTÉKELÉS**

89%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO nem túlbonyolított, de történelmileg pontos játék › jó hangulat › könnyen kezelhető és megtanulható

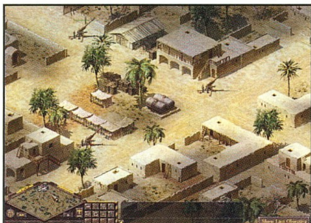
KONTRA apróságok – leginkább személyes lököttségemnek köszönhetően

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PII366, 64MB RAM, 500MB HDD

> **ARÉNA**

Sudden Strike	81%
Red Alert 2	89%
WarCraft III	95%





BLITZKRIEG COMPO

Itt az idő, hogy megnyerd a három darab eredeti Blitzkrieg játék egyikét. Válaszolj az alábbi három történelmi kérdésekre, s ha szerencséd van te lehetsz az egyik nyertes.

- Mikor támadták meg a japánok Pearl Harbourt?
- Sorold fel a négy nagyhatalom (USA, Németország, Szovjetunió, Anglia) vezetőit a II. világháború alatt?
- Mit jelent pontosan a „blitzkrieg" kifejezés?

A megoldásokat 2003. május 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf.: 210



SHADOW OF MEMORIES

> **Fejlesztő:** Konami > **Kiadó:** Konami > **Web:** www.konami.com

Van-e élet a halál után? Ez az a kérdés, amelyikre senki nem tud biztos választ adni, lévén a halálból még senki nem tért vissza. Igencsak érdekes témát boncolgat tehát a Konami kalandjátéka, melynek főhőse megteszi az utat azon a bizonyos fényes folyosón keresztül, és még vissza is tér a túloldalról.



NYOMOZZ A GYILKOSOD UTÁN! Koradélutáni nyugalom van a német kisvárosban, Lebensbaumban, amikor a különös eset megtörténik. Eike Kusch gyanútlanul lép ki egy kávézóból, majd alig tesz meg néhány lépést az elnéptelenedett utcán, amikor valaki hátba döfi. A gyilkos nem végez félmunkát: a fiatalember nemcsak halálközeli élményben részesül, hanem csakhamar egy sötét, bizarr helyen találja magát, ahol egy rideg hang közli vele: meghalt. A hang azonban azt is elmondja, hogy Eike ezen változtathat. Hősünknek gyanús a helyzet, és eleinte nem akar alkut kötni az ördöggel, de végül a hang meggyőzi őt, hogy az ajánlatának semmi köze sincs a klasszikus sémákhoz. Egyszerűen lehetőséget kínál, hogy Eike visszatérjen a múltba, és megváltoztassa a végzetét. Eike végül elnézést kér, amiért ördögnek nevezte az ismeretlen jótevőt, és belemegy a játékba – mert hát mit is veszíthetne?

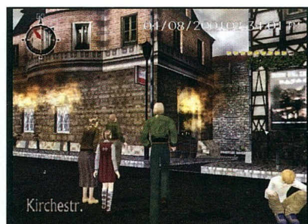
Amikor a kávéház pincérnője ébresztgeti őt, hirtelen azt hiszi, csak álmodta az egészet. Feltápászkodik az asztaltól, kifizeti a kávét, és kilép az utcára. Azonban mégsem csak álom volt, mert ott van a zsebében a Digipad – a túlvilági lény ajándéka, amellyel Eike az időben utazhat. De hova is utazzon? – gondolkodik el hősünk, amikor egy jövendőmondó üzletére figyel fel. A jósnő szemlátomást nem kókler, hiszen azonnal tudja, ki lépett be az üzletébe, és hasznos tanáccsal is szolgál. Amennyiben Eike nem egyedül tartózkodik a kritikus időpontban, úgy a gyilkos valószínűleg elbátortalanodik. Igaz, ezzel csak késleltetni lehet a végzetet, de megváltoztatni nem. Eikének tehát a dolgok mélyére kell ásnia, és az egész gyökerét kell kirángatnia.



HI, HOL, MIÉRT? A Shadow of Memories nagy kedvencem volt PS2-n, ezért kései konverzió ide vagy oda, a PC-s tábornak is feltétlenül ajánlom. Bár Eike Kusch egyetlen embert sem gyilkol le, épp eléggé izgalmas a saját halálát késleltetni, és ennek érdekében letűnt korokba utazni. Attól függően, hogy mennyit utazik vissza az időben, fekete-fehér, illetve megsárgult világokba láthatunk (ez a képi megoldás roppant hangulatos), a legszebb az egészben pedig az, hogy kalandozása során olyan emberekkel ismerkedhetünk meg, akik közvetve vagy közvetlenül érintettek hősünk sorsának alakulásában. Eike legjobb barátja Eckart Brum, a helyi kis vármúzeum igazgatója, a néhai földesúr leszármazottja. Vajon miért él magányosan a középkorú férfi? Megtudhatjuk 1979-ben – sőt, netán változtathatunk is a sorsán. 1902-ben megismerhetjük Eckart nagyapját is, illetve annak kislányát, Sybillát. Akkor még nem is volt biztos, hogy múzeum lesz a várból – az öreg Alfredet arról is meg-











győzhetjük, hogy inkább könyvtárat létesítsen. A történet távoli rokonságban van a Vissza a Jövőbe utazásaival, tehát a múltbeli tevékenységeink megváltoztatják a jövőt, és gyakran ebből kell hasznot húznunk. Ugyanakkor vigyázni kell, mert nem szabad túlzottan megbolygatni a dolgokat. Dana, a pincérlány egy véletlen baleset folytán együtt utazik Eikével 1580-ba, és fura mód jól érzi magát abban a korban, viszont Margarete, az alkimista lánya a mi korunkba vágyik. Vajon szabad-e hagyni, hogy Margarete beleszeressen hősünkbe, és a jelenben maradjon? Fogós kérdés, hiszen minden jel arra utal, hogy a szépséges leányzó Eike egyik távoli őse. A legfontosabb kérdés pedig az, hogy ki is valójában Eike jótevője. Annyit megtudunk, hogy Homunculus (latinul - magyar megfelelője: Emberke) a neve, sőt alakot is ölt előttünk. Különös figura: érdekes hangja és vézna teste alapján meg nem lehet mondani, hogy nő-e vagy férfi, cinikus szavaiból pedig sosem lehet tudni, hogy valóban jót akar-e hősünknek, vagy csak játszik vele. Csupán annyi bizonyos, hogy Eike életben tartása valami miatt fontos a számára, és ennek alighanem köze van ahhoz, hogy titokzatos módon előkerül a Bölcsek Köve. Margarete apja, az alkimista Dr. Wagner mindennél jobban vágyik erre a kőre, épp csak azt lenne jó tudni, mire akarja használni...

TARTSUK BE A HATÁRIDŐKET!

A Shadow of Memories tulajdonképpen teljesen egyszerű kalandjáték: ide-oda mászkálhatunk, felvehetünk egy-egy tárgyat, amelyet azután használhatunk. Amitől azonban mégsem olyan egyszerű, az az időutazás, valamint az, hogy ki kell használnunk a rendelkezésünkre álló időt. Tudniillik a játék nyolc fejezetre tagolódik, és mindegyik fejezetben van egy határidő, amikor a gyilkos ismét lesújt. Hiába utazunk a múltba, akkor is párhuzamosan telnek a másodpercek, ráadásul, ha nem térünk vissza a jelenbe még a határidő lejárta előtt, akkor a puszta létezésünk törlődik, és ez a játék végét jelenti. (Ha csak meghalunk, úgy Homunculus újra feltámaszt minket, és okulva a hibából nekikezdhetünk újra a dolgok elrendezésének.) Figyelni kell tehát az időre. A jó helyismeret szintén nem árt. Annak ellenére, hogy túl sok helyre nem tudunk benyitni, alaposan meg kell ismernünk a kisvárost (segítségképpen vehetünk Lebensbaum





térképet), és meg kell fontolnunk, kivel mennyit beszélünk. Hiába nyomjuk tovább a párbeszédeket, a dumák után fix mennyiséggel csökkentik az időt.

A későbbi fejezetekben már akár több korban is meg kell fordulnunk bizonyos feladatok elvégzéséhez, ami azért jelenthet gondot, mert számolnunk kell azzal is, hogy a Digipad üzemanyagot fogyaszt. A hozzá szükséges energiaegységek zöld pontokként vibrálnak, és minden korban adott helyeken vehetünk fel egyet-egyet.

EL NEM ÉVÜLŐ ÉRTÉKEK.

Az egyik szemem sír, a másik nevet, amikor a Shadow of Memories PC-s változatát kell értékelnem. Feltétlenül örvendetes, hogy még szélesebb közönséghez juthat el ez a csodálatos játék, ugyanakkor a konverzió tekintetében a Konami hozta a szokásos formáját. Azon kívül, hogy magasabb felbontásban élvezhetjük a játékot, semmi változtatás nem történt. Anno a karakterek megtervezése során az volt a cél, hogy porcelánbabák benyomását keltsék, ezért az arcok kimunkáltsága még ma is megállja a helyét, de a terep grafikája már PS2-n sem volt csúcs. Legalább a textúrák felbontásán javíthattak volna.

Persze egy kalandjáték esetében nem feltétlenül a külcsín a leglényegesebb. Hiába avult el a grafika, a zseniális történet még ma is ugyanolyan lebilincselő, mint másfél éve. Ma is újra rácsodálkoztam, milyen aprólékosan rendezgették össze a cselekményszálakat, és például az időutazás miatti paradox helyzeteket milyen ügyesen szőtték bele a párbeszédekbe. Az egyik kedvenc részem,





amikor a tündéri kis Sybilla meglesi hősünket egy kulcs ellopása közben, és már akkor biztosít minket a diszkréciójáról, amikor az eset még meg sem történt – csak értetlenül pislogunk, mint Eike maga is. A dialógusoknak pedig nemcsak a szövege kiváló, hanem az előadásmódja is. A legutolsó mellékszereplő is teljes átéléssel mondja a szövegét.

A szavatosságát tekintve szintén etalonnak tekinthető ez a játék. Bár a történet jó darabig lineáris, van négy-öt olyan elágazási pont, ahol még jobban összezavarhatjuk a már amúgy is kusza szálakat. A választásainktól függően öt merőben eltérő befejezés alakulhat ki, sőt ezeken belül még kisebb változatok is akadnak. Igazi Happy End pedig csak akkor jön, ha már mind az ötöt behoztuk, és megkapjuk a bónusz fejezetet. A befejezéseken kívül mellékszálak is akadnak, amelyeket csak a szemfüles és türelmes játékosok tudnak megtalálni – ilyen például Mr. Eckart feleségének a megmentése. A mellékszálak felkutatásában sokat segít, hogy a játék értékelést közöl minden fejezethez olyan formában, hogy melyik helyen hány százalékos a teljesítményünk – ez is kiváló megoldás.

Bizony nem kevés idő, amíg valamennyi részletre fény derül, és már tökéletesen átlátjuk a történet egészét. Nincs még egy olyan kalandjáték, amelyet annyiszor játszottam végig, mint a Shadow of Memoriest, de mindmáig akadnak benne homályos pontok – és mindmáig hébe-hóba elővesszem. Abban pedig biztos vagyok, hogy a játék nemcsak rám van ilyen hatással. ■ **v.z.**



> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	16/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO igényesen kidolgozott történet > több befejezés > érdekes mellékszálak

KONTRA kissé már elavult a grafika > a játék összeakadhat a képernyőkímélővel > csak a fejezetek végénél lehet menteni

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII450, 64MB RAM, 700MB HDD, D3D

> ARÉNA

Silent Hill 2	88%
Broken Sword 2	89%
The Longest Journey	91%

PORT ROYALE



Fejlesztő: Ascaron > **Kiadó:** Cenega > **Web:** www.portroyale.de

Most, hogy a legújabb kori gyarmatosítás korát éljük, a PR nemcsak szórakoztató, de majdhogynem időszerűnek is tekinthető. Ha pár száz évet visszamegyünk az időben, akkor elérkezünk az újvilág felfedezését követő időszakba, amelyet a lázas iramú gyarmatosítás és fosztogatás jellemzett. A jelenlegi európai értékek kicsit hátrébb szorultak, mert az ezeket most képviselő államok jó része az amerikai kontinens őslakosságának szinte teljes kiirtása után azzal volt elfoglalva, hogy egymástól is minél többet raboljon. Sőt, mint tudjuk, államosították is a tevékenységet, mert ha másról nem is, de a Brit korona híres kalózáról, Drake admirálisról szinte mindenki hallott már. A gazdasági válságok sem új keletűek, csak akkor éppen az arany korlátozott mennyisége volt az európai gazdaság (abban az időben tekinthetjük világgazdaságnak is) fejlődésének a gátja. A nyugat-európai államok szerencséjére Kolumbusznak azonban Indiába menet útba esett Amerika, és az indiánok számára többet jelentett a béke, a harmónia és a természet, mint a vagyon, a hatalom és a technológia (a fejlett világ hagyományos értékei). Nos, a PR lehetőséget ad, hogy kicsit mi is beleszóljunk ezekbe az eseményekbe.

Négy nemzet zászlóvivői lehetünk, melyek a francia, a holland, a spanyol és az angol. Négy különböző kort is választhatunk, bár ennek nincs döntő jelentősége. Természetesen az adott időszak meghatározza, hogy kezdetben milyenek lesznek a lehetőségeink, de később ennek már nem lesz akkora jelentősége.

Én a Hollandokkal próbáltam szerencsét a Spanyol uralom delelőjén, és néhány kezdeti nehézségtől eltekintve hamar tekintélyt parancsoló flottával hajóztam a Karib-tenger vizein.

Miután sikerült nemzetet választani, még el kell dönteni, hogy milyen fő csapásirányon akarunk haladni. Igazából két lehetőségünk van. Vagy a kereskedelemre, vagy a háborúzás/kalózkodásra helyezzük a hangsúlyt.

Emellett döntenünk kell, hogy mekkora hajóval és mennyi pénzzel indítjuk vállalkozásunkat. Természetesen a nagyobb és erősebb hajó mellé kevesebb pénzt kapunk.

Kezdetben nem érdemes harciaskodnunk, ugyanis nagyon hamar elérhetjük, hogy csak egy áthúzott név emlékeztessen ránk a nagy hajóskönyvben. Ezért mindenkinek javasolnám a legkisebb hajót, amelyik mellé harmincezer arany jár. Ebből az összegből futja még egy közepes hajóra és némi kezdő árura is. Hogy mit és mennyit vegyen, arra mindenki hamar rájön a különböző piacokon alkalmazott árrésekből. Figyelni kell arra is, hogy az árak folyamatosan változnak, ahogyan a kereslet és a kínálat adott helyen változik. Ökölszabályként elmondható, hogy a nagyobb központi településeken általában a nyersanyagok és a luxuscikkek (só, kender, kakaó, dohány, cukor) a keresettek, míg a távoli, ültetvényes telepeken a késztermékeket lehet eladni jó áron (ruha, tégla, vasárú, bor, rum).

A képlet egyszerű: kezdetben nincs más dolgunk, mint szépen oda-vissza hajókázni a településeink között, és adni-venni a javakat, ha lehet a legnagyobb haszonnal.

Amennyiben kellő odafigyeléssel csináljuk, hamar csinos kis összegre tehetünk szert. Azonban mindenkit óva intenék attól, hogy a pénz égetni kezdje a zsebét, és mindenféle vállalkozásba kezdjen, mert hamar csődbe sodorhatja magát. Szerencsére nem kerülünk siralomházba, amint a számlánk pirosba csúszik, sőt, egészen nagy adósságokat is felhalmozhatunk, de ezzel igencsak beszűkítjük a mozgásterünket, és hamar a zugkalózok szintjére süllyedhetünk, akik halászcsónakokat és hajótörött tutajokat fosztogatnak.

A fentiek miatt ezért kezdetben nem érdemes üzemeket építeni, mert az állandó nyersanyaghiány és a fenntartási költségek hamar veszteségessé tehe-











tik a vállalkozásokat. Más okokból, de érdemes visszautasítani a különböző kormányzói megbízásokat is. A hírnévvel nem érdemes törődni kezdetben, mert a tengeren a háromsor-ágyús spanyol gályák és a több száz fős kalózhordák ellen gyengécske védelmet jelent.

Helyette érdemes stabil, harminc-negyvenezres vagyont gyűjteni, és két hajónkat teljesen felfegyverezni – megjegyzem, így áru már nem is igen fér beléjük. Az első adandó alkalommal vegyünk kalózlevelet, e nélkül ugyanis egyszerű köztörvényes bűnözők leszünk, még ha egy ellenséges ország hajóit fosztogatjuk is.

A kormányzótól felhatalmazva azonban hősként rabolhatunk. Persze érdemes ezt is ésszel és némi önmérséklettel folytatni. Két ágyú- vagy hajónaszádnak még egy kétárbocos is komoly falat, ennél többet vagy erősebbet megtámadni pedig csak életunt kalandoroknak javasolt.

A csaták végén érdemes elfoglalni a hajókat, mert a kifosztásuk nem jár akkora haszonnal, mint az eladásuk. A dolog hátránya, hogy az elfogott hajóra is a mi tengerészeinket kell áttennünk, így egyre kevesebb matróz jut egy hajóra. Ez pedig döntő lehet a csatákban, mert a legerősebb hajónk is odaveszhet, ha elégtelen személyzet szolgál rajta, és egy csáklyázás után könnyűszerrel lerohanhatják. Egyébként ez a kalózok kedvelt módszere. Így ellenük mindig teljes létszámú legénységgel szálljunk harcba, ha lehetséges.

Két-három csata után bölcsességre vall visszatérni a hazai kikötőbe. Egyrészt a hajóink addigra meglehetősen viseletesek már, másrészt a már említett legénységi létszámon is ideje javítani.

Az elfogott hajók rakományát és a gyengébb vagy kedvezőtlen adottságú hajókat eladva juthatunk a harcok alatt a kereskedésből elmaradt pénzhez.

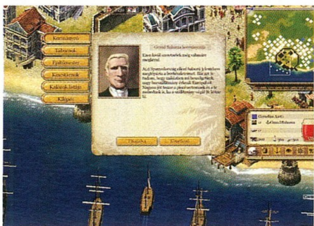
Ebből újrafegyverkezve és újoncokat toborozva mindaddig háborúzhatunk, amíg a szembenálló országok békét nem kötnek.

Persze ez hetekig, sőt hónapokig is eltarthat, mialatt mi egyre jobban fejleszthetjük flottánkat. Négyöt erős hajónál többet nem érdemes fenntartani, de azokat mindig teljes harcértékre kell hozni. Már a háromárbocosokkal is elkezdhetünk távolibb vizekre merészkedni, de duhajkodni csak a fregattoktól kezdve érdemes. Ha szerencsések vagyunk, egy-két kereskedelmi konvojra lecsapva spanyol háromágyú-sorosokat vagy a kalózoktól gályákat is zsákmányolhatunk. Ezekkel már bátran elhajózhatunk bárhová. Útjaink során érdemes meglátogatni a kikötőket akkor is, ha nem szívesen látott vendégek vagyunk. A kocsmákban mindenféle hírhez juthatunk az elrejtett kincsektől a titkos búvóhelyekig. Ez utóbbi – ha rátalálunk egyre – nagyban megkönnyítheti későbbi életünket. A különféle pletykák mellett megbízásokat is kaphatunk, ami pénzt vagy tapasztalatot hozhat. Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy fény derülhet életünk egyik tragikus eseményére. Mert országunk érdekei mellett egy sokkal személyesebb célt is el kell érnünk. Rá kell bukkannunk anyánk gyilkosára, és ha él még, kiszabadítani nővérünket egy hírhedt kalóz karmai közül.

Ha már van búvóhelyünk, akár saját országunkkal is szembefordulhatunk, mert sokszor az ellenséges országok kormányzói sem finnyáskodnak, ha azzal alávághatnak az ellenségeiknek.

Ha már erős flottával rendelkezünk, akkor érdemes megteremteni néhány gazdasági vállalkozással az állandó harci készenlét feltételeit. A raktárosunknak megadva a beszerzésre, eladásra és készletezésre vonatkozó szabályokat állandó bevételre tehetünk szert. Így nyugodtan kint maradhatunk a tengeren, és nem kell állandóan a zsákmánnyal hazarohangálni, hogy fizetni tudjuk a tengerészek zsoldját.

Nagyjából ennyit kell tudni ahhoz, hogy különösebb kudarcélmény nélkül lehessen nekikezdeni a PR-nak. A játékot magyarították, így könnyen játszható angoltudás híján is, bár a fordítás szült néhány érdekes nyelvi fordulatot is. A magyar kézikönyv sem túl bőbeszédű, de az alapdolgokat – helyenként némi fejtörés árán – megtudhatjuk belőle.







Elsőre – mint minden ilyen játék – a PR kissé egyhangúnak tűnt, és a kezelésben is volt néhány bosszantó hiányosság, de azután egyre érdekesebbé vált, és kiderült, hogy a készítők nagyon jól eltalálták az egyes elemek egyensúlyát.

Ahelyett, hogy a PR ugyanarra a sémára épülő küldetések sorából állna, tényleg olyan, mint a jó könyvek vagy filmek, amelyeknek a történetét sikerült beleszőni a játékba. Talán az egyetlen, amit picit erősnek éreztem, hogy ezzel a grafikával egy jobb P4-es ne tudjon simán megbirkózni.

Ennek ellenére a PR jó kis játék, csak senki ne felejtsen el időnként menteni, mert nincs szívszaggatóbb, mint mikor legbüszkébb fregattjaink árbocai elmerülnek a spanyol kincses flotta farvizében, és az előző mentésünk még hajósinas korunkból való.

BOY

› ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	20/25
zene/hang	09/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO kiegyensúlyozott játékmenet › folyamatos fejlődés › jó történet › egyszerűsített termelés és kereskedelem

KONTRA magas gépigény › hiányos leírás › apró irányítási hibák

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

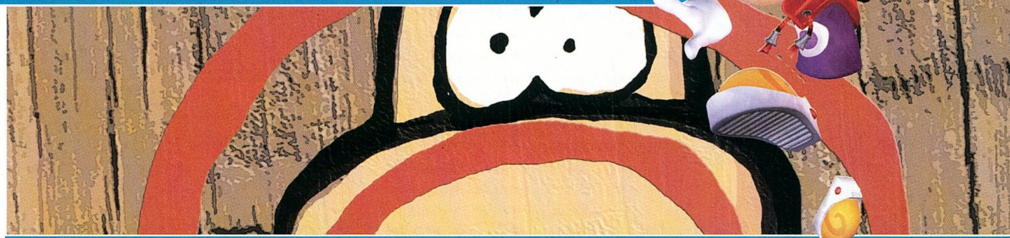
› MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 64MB RAM, 500MB HDD

› ARÉNA

Sid Meier's Pirates!	95%
Sea Dogs	88%
American Conquest	86%

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

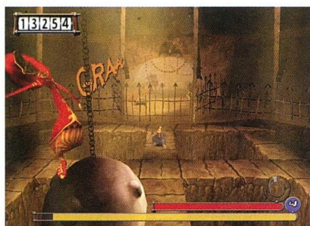
> **Fejlesztő:** Ubi Soft > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.raymanzone.com



A platformjátékok egyik legjópofább fickója Rayman, akinek bár se karja, se lába nincs, ám van lábfeje és praclija, legalábbis általában, mert a Hoodlum Havoc kalandjainak kezdetén szundikáló hősünket bizony éppen legkedvesebb barátja fosztja meg kezeitől, ráadásul ez a dagadt kékség később lenyeli a lumok vezérét is, hogy teljes legyen a kalamajka...

No, de Globox helyett térjünk vissza a Ubi Soft igazi üdvöskéjéhez, hiszen méretes barátja nem túl hasznos, bár kétségtelenül szórakoztató társ lesz ebben a képregényszerű kalandban, amely olyan fantasztikusra sikeredett, amire még a Rayman-játékok történetében nem volt példa.

LÉGYOTT A BAJBAN. Kéz nélkül eléggé nehéz bármit is csinálni, így a Rayman segítségére siető legyecske lesz az, aki átsegíti őt azon a nehéz időszakon, amikor még sem harcolni, sem kapaszkodni nem tud, nem is szólva az egyéb bónuszok használatáról. Ő lesz az, aki meglehetősen szórakoztató formában leadja nekünk az oktató mód leckéit, s bár ez megtörténik, ha kell, ha nem, annyira humoros az egész, hogy meg is teremti az alaphangulatot, amely ezek után csak percről percre fokozódni fog. Ám már ekkor kiderül, ha nem rendelkezünk joypaddel, bizony vért fogunk izzadni az irányítással (mivel nekem nem volt itthon ilyen, így a lányommal kettesben küzdöttük végig magunkat a pályákon, kétségtelenül így is nagyon szórakoztató, és négykezesen már tökéletesen játszható is, de csak akkor, ha jó az összhang). Ha ezzel megbirkóztunk, akkor már csak az automatikus kameramozgásokat kell megszokunk, és máris nyert ügyünk van.



NINCS MEGÁLLÁS! Mivel e cikkben nincs elegendő tér kifejteni a játék részleteit, szeretném felhívni a figyelmeteket arra, hogy itt bizony nincs megállás. A történet pörög, Rayman nem csak gyűjtöget, hanem rengeteg támadás is éri, tehát harcolnia kell, és természetesen egyre több különleges képességet is tud majd használni, ám ezek az „ajándékok" csak rövid ideig hatnak rá (főleg a rotor), ezért a felfedezés, az ügyesség és a gyors feladatmegoldó-képesség is nagy szerepet kap. Persze a konzervekben talált bónusz típusa segíthet a „merre tovább" kérdés megválaszolásában, ám az időben történő kivitelezés némi gyakorlást, sőt rutint kíván, főleg ha közben több helyről is lőnek ránk...
Ráadásul a történet során felbukkanó „főszörnyek" a betétanimációkkal együtt annyira szórakoztatók, hogy az ember néha megfeledkezik a harcról, és kacagni kezd... Én különösen élveztem a banyatanyát a fortyogó üsttel és a békává változtatás lehetőségével!

MÉG MÉG MÉG! Szerintem „ritkafajta" (copyright: Shrek) az a játék, amelyiket amint befejeztük, már kezdjük is újrajátszani. A Rayman 3 ilyen. Minden apró részlete izgalmas és érdekes, élvezet újranézni az átvezető animációkat, és külön öröm lehet szórakozni a bónuszjátékokkal (bár ezek némelyike, hmm, hagy némi kívánnivalót maga után – de ajándék lónak ugye...). Álmodozni jó... Eddig csak azért fohászkodtam, hogy a Blizzard készítsen filmet összefűzve és kiegészítve valamelyik világának animációit, de most már azt sem bánnám, ha a Ubi Soft adna ki egy legalább ilyen minőségben kivitelezett Rayman sztorit. Nem láttatok valahol egy tündért?! :)

VIGYÁZAT! Hacsak nem gyűlölöd ezt a kategóriát, a Rayman 3-at ne hagyd ki. Igaz, a sztori néhol már minden határt átlépve idióta, és a billentyűzettel való játék kissé nehézkes, de a látványvilág és a kihívás miatt mindenképpen kell vele játszani. Senki ne lepődjön meg majd, ha hajnalban Raymannel kalandozva arra eszmél fel, hogy elfelejtett lefeküdni aludni! ■ LILY



> **ÉRTÉKELÉS**

91%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

PRO gyönyörű > abbahagyhatatlan > szórakoztató > humoros > többször is újrajátszható > kihagyhatatlan!

KONTRA billentyűzettel szinte játszhatatlan > kontroller kell hozzá vagy egy pár. :)

> **CD MELLÉKLET**
csalás **háttérkép** javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII600, 128MB RAM, 800MB HDD, 32MB 3D

> **ARÉNA**

Harry Potter 2	74%
Frogger Beyond	89%
Rayman	75%



FROGGER BEYOND

> Fejlesztő: Konami > Kiadó: Konami > Web: www.konami.com

Minden béka életében eljön az a pillanat, amikor nagykorúvá válhat, az a születésnap, amelyik más, mint a többi. Úgy látszik, e történelmi esemény nemcsak a mi bolygónkon élő törzsek tagjai, hanem e fantáziavilág kisbékái számára is komoly próbatételeket hoz. Ezért kerül Frogger az Ősök tanácsa elé, hogy aztán a mágikus portálok segítségével végigküzdje magát a rituális úton, a felnőtté válás próbáján...

ZÖLDBŐRŰ TINI-HŐSÖK. Nem egyedi pillanata a játékvilágnak, hogy serdülőkorú, zöldbőrű kétéltűt válasszon ki hősnek. A Frogger Beyond alapjai egészen a 80-as évekbe nyúlnak vissza, méghozzá az egyik legnépszerűbb árkád programig. Ez a kis béka azóta is a játéktörténelem része, és neve minden bizonnyal tovább megmarad, mint például Superfrogé (bár szívesen látnám annak a brekkencsnek az új generációs kalandjait is).

A Konami legújabb programjában a felnőtté válás próbatételein, 7+1 világon át vezethetjük majd virgonc kis hősünket, Froggert, hogy teljesítse a Vének tanácsának küldetéseit. A világok (esőerdő, víz alatti világ, high-tech zóna, jeges hegyvidék, távoli jövő, föld mélye, mágikus terep) mindegyike - a végső megmérettetés kivételével - négy-négy pályát kínál, és mindegyik végén ott vár bennünket egy-egy főellenség is, akit mindig más trükkel lehet csak legyőzni. Lesz köztük tomboló majom, óriáspolip, robot, sőt bohóc is. Az összes pályán ugyanarra lesz szükség: türelemre, jó megfigyelőképességre és gyors reflexekre, hiszen Frogger lehetőségei nem túl széles palettán mozognak, tud ugrálni, ugrálni és ugrálni, igaz, teheti mindezt háromféle módon, de ezzel csaknem ki is merítettünk mindent, amit tud.

MAGÁVAL RAGADÓ JÁTÉKMENET. Azért akad itt pár csemege... Frogger számára az igazi nyalánkságot a szentjánosbogarak befalása jelenti, hiszen ez ajándékozza meg őt egy újabb élettel. Emellett a pályán összegyűjtött aranyakból a szint teljesítése után háromféle „power-up" lehetőséget (speed up, feeding frenzy, ghost), valamint újabb életeket is vásárolhat. A játszhatóságot pedig nagyban segíti a szintek végén adódó mentési lehetőség, valamint az is, hogy az egyes pályákon belül is több olyan pont van, amelyet aktiválva nem kell elölről kezdenünk mindent, még sokadik halálunk után sem. Aki ezek után egy legyintéssel elintézné a Frogger Beyondot, hogy á, akkor túl könnyű, ne tegye, nem az!

VÉGSZÓ. Ebben a hónapban az ugrabugrálós-ügyességi játékok kedvelői igazán nem panaszkodhatnak, hiszen a Rayman 3 és a Frogger Beyond is nagyszerű kikapcsolódást kínál, ráadásul életkori megkötés nélkül. Igaz, a klasszikus Frogger-hívők elsőre csalódhatnak majd a játékban – hiszen a kalandba ágyazott történet kicsit más hangulatot sugároz, és minden jóval bonyolultabb lett –, ám az egyre nehezedő, változatos pályák elemei felidézik a nagy elődöt úgy, hogy az megállja a helyét most, 2003-ban is. Az egyetlen gond a játékkal az lehet, hogy szinte abbahagyhatatlan... Vagy én voltam túlságosan kiéhezve már? ■ LILY

> TÖRTÉNELMI PILLANATOK

Ezt a nyughatatlan kétéltűt a vállalkozó kedvű játékosok először 1980-ban kísérelhették meg célba juttatni, még coin-up konzolon. Ekkor a játék felépítése és célja egészen más volt, mint most, de az egyszerűség nagyszerűsége még ezúttal is magával ragadó. Az akkori Froggert emulátoron kipróbálva szinte alig vártam, hogy visszatérhessek a Beyondhoz, annyira nehéz... :) El nem tudom képzelni, mennyi pénzt dobáltam volna a gépbe, hogy végigjátsszam az összes pályát 1981-ben!

A videojáték óriási sikere után lehetett számítani arra, hogy lesz majd PC-s átirat (is), amely 1997-ben készült el. Ebben a verzióban az első öt pálya még a klasszikus árkád retro szintjeit idézte, de már 3D-ben pompázott, és számos újítást is tartalmazott. Nem volt túl sikeres sem ez, sem a 2000-ben kiadott Swampy's Revenge, de az igazi Frogger-rajongók biztosan nem hagyták ki egyiket sem. Érdekesség, hogy a második részben feltűnt egy lánybreki is, Lillie. :)



> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	12/15
összhatás	5/5

PRO rendkívül szórakoztató > sokszorosan újrajátszható > a mentés lehetősége megkíméli hajszálainkat > fantasztikus hangulata van

KONTRA akik az ősi verziót keresik benne, csalódhatnak, ez a Frogger már nem az a Frogger.

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD

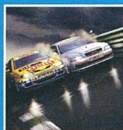
> ARÉNA

Frogger (1980)	99%
Frogger 1 (1997)	69%
Frogger 2 (2000)	61%

TOCA RACE DRIVER

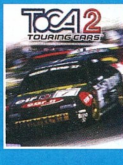
> Fejlesztő: Codemasters > Kiadó: Codemasters > Web: www.codemasters.co.uk

> 1998 - TOCA



Az első kísérlet, a sikersztori kezdete. Gondos kezek hihetetlen érzékkel reprodukálták Európa egyik elitbajnokságának versenyszériáját. Játékélményből jeles!

> 2001 - TOCA2



Az első rész sikereit is túlszárnyaló rész mérföldkőnek számít a számítógépes autóversenyek között: a készítők fő célja ebben sem a 100%-os szimuláció, hanem továbbra is a maximális játékélmény volt.

> 2003 - COLIN MCRAE RALLY 3



Ha sikerül kiküszöbölni a konzolos változatok hibáit (kevés játékmód, rövid karriermód, gyatra újrajátszhatóság), akkor új rallykirályt koronázhatnánk: a trónt addig azonban a Rally Trophy őrzi!

A KÓDMESTEREK ÉS A KONZOLOK. A Colin- és TOCA-sorozatairól autóversenyes berkekben elhíresült angol Codemasters fejlesztőcsapat mindig is a kedvenceim közé tartozott. Mindennemű autóversenyzős játékfejlesztői tapasztalat nélkül alkották meg e piaci szegmens, a „Need for Speed" mellett a mai napra legerősebbnek mondható termékeit, melyeket játékosok milliói játszanak világszerte (a Micro Machines sorozatot nem sorolnám ide). A céget alapító Darling-fivérek régóta konzolpártiak, így logikus lépésként előnybe hozták a fekete PS2-dobozok tulajdonosait, akik mindkét termékük legújabb kori reinkarnációival már tavaly október óta játszhatnak (a TOCA Xboxra a PC-s változattal egy időben jelent meg), magamat is ide értve.

A Colin3-mal elkészítették a szinte tökéletes rallyjátékot, melynek irányíthatósága és fizikája ügyesen lavíroz a szimuláció és az arcade versenyzős játékok közti mezsgyén. Sajnos ezt a hihetetlenül élvezetes játékot sikerült elrontaniuk azzal, hogy csak McRae bőrébe bújva vehetünk részt világbajnokságokon és a karriermód 3 év után véget ér – azaz az ember nagyon gyorsan végigrágja magát a játékon, és még egyedi bajnokságokat sem hozhat létre.

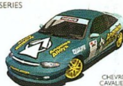
A szinte ezzel egy időben debütáló TOCA Race Driver (melyet ügyes marketingfogással Észak-Amerikában Pro Race Driver, Ausztráliában V8 Supercars, Németországban pedig DTM Race Driver névvel dobtak piacra) azonban gyökeresen más alternatívát kínált fel: a pályaversenyzést vette górcső alá. Kontrolleres irányíthatósága viszont csapnivaló volt, fizikája és játszhatósága pedig olyan mértékben volt elszúrva, hogy a kölcsönkapott játékot néhány nap után visszaadtam tulajdonosának. A karriermód csak frusztrációmat, dühömet és idegességemet idézte elő, az egyversenyes lehetőségek pedig nem voltak élvezetesek. A termék első két része mindenkori nagy kedvenceim közé tartozott, azonban harmadik, konzolokon debütáló porondra lépése hihetetlen mértékben kiábrándított...

KÜLÖNBSÉGEK. Ilyen előzmények után a PC-s változat mellett talán el is siklottam volna, ha Mocsy egyik nap nem hívott volna fel, hogy van számomra valami különlegesség. Amikor a játékot megkaptam, szkepticizmusom egy csapásra elszállt: minden porcikám azt kívánta, hogy a PS2-es változat förtelmes hibáit a szorgos kóderek, grafikusok és dizájnerek mind-mind kijavították.

Szerencsére nemcsak a kötelező feladatokat teljesítették (nagyobb felbontású és részletdúsabb textúrák, újrakevert hangok, sokkal finomabbra hangolt irányítás), hanem egyéb módosításokat is bevetettek (a versenyzők számát 14-ről 20-ra emelték – de nem minden bajnokságban! -, egyversenyes módban pedig lehet kvalifikációs kört is futni, nem kell mindig fix helyről indulnunk). Természetesen integrálták a PC-n ma már kötelező feladatnak számító LAN-hálózatos vagy Interneten keresztül (GameSpy) játszható többjátékos módokat is. Tették mindezt röpke 3 hónap

















alatt, hiszen január végétől már csak tesztelték a játékot!

RYAN, DONNIE, NICK ÉS JAMES. A TOCA Race Driver szakít a sorozat korábbi hagyományaival, és immár nemcsak a Brit Túraautó Bajnokságban versenyezhetünk, hanem – kapaszkodjatok meg! – összesen 11 különböző szériabajnokságban állhatunk helyt. A bajnokságok között helyt kaptak a Brit, a Német és az Ausztrál Túraautó Szériák, de találunk itt még Alfa GTV Kupát, Japán és Skandináv Versenysorozatot, egy NASCAR-utánzatot és a jéghegy csúcsát, a LOLA Világbajnokságot is.

A versenyzésre egy történettel karöltve tálalt karriermódban kerül sor: Ryan McKane édesapja halálos balesete után 15 évvel, annak nyomdokaiba lépve maga is megpróbálkozik a zártpályás autóversenyzéssel. Donnie McKane, Ryan bátyja már sikeres autóversenyzői karriert tudhat magáénak, így Ryan szeme előtt kettős cél lebeg: megtalálni azt az embert, aki kilökte apját a ronkonkamai versenypályán (James Randall), és legyőzni a bátyját! Természetesen egy ilyen történet nem lehetne teljes szerelmi románc nélkül, hisz Ryan a versenypálya mellett a gyengébbik nemhez is vonzódik (Melanie), a kört pedig mesterien zárják be a különböző csapattulajdonosok, akik majd leszerződtetik és menedzselik ifjú titánunkat (Bobby, Paulie, Joe Sanchez, Cannonball Jack, egy japán és egy francia menedzser). A történetmesélés egy része valós időben renderelt – azaz kihasználja a PC-s változat nagyobb felbontását és jobb textúráit -, másik része viszont a PS2-es változat hagyatéka, amit sajnos erősen közepes minőségben, kis felbontású textúrákkal, extra mozibetétként, CD-ről tekinthetünk meg. Máig nem értem, miért volt szükség e kettős megoldásra, mindenesetre az én tetszésemet nem nyerte el.

A létrafokokon lépdelve, egy-egy bajnokság megnyerésével kiérdemeljük azt a megtiszteltetést, hogy a tavalyi bajnokot párbajra hívhatjuk ki: egyedi autóval, megszabott körülmények között kell őt megvernünk, hogy járgánya a miénk lehessen! Az elnyert bajnoki serlegeket a program a Ryantől jobbra található üveges vitrinbe gyűjti. A háromlépcsős bajnokságban pontokat kell gyűjtenünk, hogy a következő, keményebb szériákban is versenyezhessünk (először 132, másodszor 162 pontot kell összegyűjtenünk). A LOLA Világbajnokság megnyerésével pedig egyszerre zsebelünk be minden dicsőséget: miénk a legnemesebb kupa, leleplezzük apánk „gyilkosát", végre elnyerjük Melanie kegyeit, és kihívhatjuk Cannonball Jacket! A bajnokságot és a fej-fej melletti küzdelmeket pedig úgynevezett meghívásos versenyek egészítik ki, ahol szintén bizonyíthatjuk rátermettségünket (és a sikeres szereplésért még pontokat is kapunk).

KÜLSŐLEG: JÓ. Röviden már említettem azt, hogy a PC-s változat öltözete igazán divatos. Azt azonban nem fejtettem ki, hogy a képet rendkívül élessé tevő „anisotropic filtering" és „Z-buffer" opciók bekapcsolásának, a 32-bites színmélység és magasabb felbontások (1024x768 felett) használatának ára van: BORSOS ÁRA. Otthoni konfigurációmon (PIII 700, GeForce 2 GTS, 512 MB RAM) mindent alacsony részletességre állítva, az említett lehetőségeket kikapcsolva, 800x600as felbontás mellett volt a programnak elfogadható sebessége, viszont borzasztó csúnya maradt. Lehet, hogy hibát követtem el, amikor a játékot PIV 2 GHz-es, 512 MB RAM-os, ATI 9700 Pro kártyával felvértezett szekéren 1600x1200-as felbontásban játszottam? A cikkhez mellékelt képek mindenesetre magukért beszélnek, hogy ez utóbbi konfiguráción milyen is a játék.

Akinek tehát gyors gépe van, teljes pompájában láthatja a 42 autómodellt és a 38 (kis trükkel 40) pályát úgy, hogy ezért a vizuális élményért elképesztő sebességérzetet is kap. Ezt azonban csak „motorháztetős" nézetből élvezhetjük, amelyik a leghasználhatóbb a felkínáltak közül. Hátsó nézetből soha nem vezetek, minden játéknál a belső, műszerfalas nézetet használom, de a TOCA bizony rútul elbánt velem! A belső nézet sablonos és elképesztően csúnya, a műszerfal minden autónál megegyezik (leszámítva azt a néhány különleges típust, amelyhez a készítők másikat építettek), és a képernyő felét kitakarja, nincsenek visszapillantó tükreink (piros nyíl helyettesíti!), és egyáltalán nincs sebességérzet! Mintha egy vasárnap délutáni szülinapi zsúrról autóznék haza az éppen most felújítás alatt álló Árpád hídon! A felsorolt hibák nálam bizony pontlevonással járnak.

Jobban megszemlélve azonban a grafikát, el kell, hogy mondjam: a kidolgozás rendszertelen. Az autómodellek nagyon szépek és részletgazdagok (rengeteg poligonból állnak, az üvegezett felület csodásan csillog), akárcsak a pálya szélén lévő épületek és modellek, ám ugyanez már nem mondható el a nézőkről, a fákról és az autókra feszített textúrákról sem. Ez utóbbiak távolról szépnek tűnnek, de közelről nagyon mosottak és fakók: a mai csúcskonfigurációk simán elbírtak volna még nagyobb felbontású festéseket is!

Ez a kettősség igaz a pályákra is: néhány verseny színhelye a megszólalásig hasonlít az igazira, viszont szép számmal akadnak olyanok is, ahol elképesztő bakikat láthatunk. Általánosságban elmondható, hogy Kódmesterék a kerékvetők színezésével, elhelyezésével és méreteivel (szélesség, hosszúság, anyagminőség, magasság) álltak leginkább hadilábon – ergo azok a játékosok, akik korábbi autóversenyzős tapasztalataikat szeretnék kamatoztatni, néha igen komolyan meg fognak lepődni egy-egy kanyar kijárati vagy bemeneti ívénél!

A hanghatások szervesen illeszkednek a külsőségekhez: itt aztán adóztam a készítőknek. Minden autót élmény vezetni, zongorázni lehet a szívómotor, a turbófeltöltő visítása, az öblös V8 bömbölése vagy a V6 trillázása közti különbségeket! A motorok énekelnek, minden típus esetében felismerhetően másképp szólnak - egyedüli kitételem az volt, hogy belső nézetbe kapcsolva a















hangok-zajok-zörejek nem torzulnak el, itt egy kis odafigyelésre lett volna csak szükség, és az eredmény maga lett volna a tökély. A szerelések hangjai (kalapálás, csavarozás), az ütközések csattanásai, a gumik elkeseredett visításai, az ellenfelek/Ryan/csapatfőnökünk beszólásai mind-mind profin szólnak, akárcsak az amortizált motor köhögése vagy a gumiját vesztett felni karcos csikorgása a betonon. A hangalámondásokat profi színészekkel oldották meg, itt sem találtam kivetnivalót. Kódmesterék a zenéket illetően sem estek kétségbe, hanem nekiálltak vásárolni: bizony, igencsak szívet dobogtató, amikor a '80as évek egy-egy nagy slágerét keverik a megfelelő átvezető-filmecske alá! Rajtuk kívül (Thin Lizzy, Lynyrd Skynyrd) van itt még Morcheeba is, a zene szépen építi a hangulatot.

MOTORTÉRBEN: JÓ. Aki már játszott a TOCA- vagy a Colin-sorozat korábbi tagjaival, annak nem lesz különösebb gondja az irányítással. Tudjuk, hogy minden olyan kijelentést, amelyben „élethűen megjelenített fizikai modell"-ről esik szó, fenntartásokkal kell kezelni, a Codies esetében különösképpen.

Álljon távol tőlem, hogy szimulátorhívőként itt most belekössek ebbe a frázisba vagy akár a TOCA fizikájába (hiszen tehetném): de nem teszem, mert egyszerűen el kell fogadni olyannak, amilyen! Ha sikerül, a szórakozásunk garantált. A fizikai modell érezhetően a Colin 3-mal közösen készült, így annak minden előnyét és hátrányát tartalmazza. A fizika figyelembe veszi az útviszonyokat: fű, salakágy, esős idő, emelkedő, döntött kanyar stb., de nem viszi túlzásba, a hangsúly a játékélményen marad. A test-test elleni küzdelemben leszakadó alkatrészek nagyon látványosak, de autónk viselkedését csak minimálisan fogják befolyásolni. Igazán akkor kezdünk el változásokat érezni, ha valamelyik alkatrész (sebességváltó, kormánymű, felfüggesztések, motor, kerekek) narancssárga színben kezd el pompázni: a kocsi útfekvése és menetteljesítményei satnyulnak. Az ellenfelek gyakran kihasználják azt, hogy lehet ütközni, és tülekednek, lökdösődnek: jól tesszük, ha mi is igénybe átvesszük ezt a nem éppen fair stílust, mert hasznunkra válik. Érdekesség, hogy az ellenfeleket meglehetősen nehéz kilökni vagy keresztbe fordítani a pályákon, szinte be vannak oda betonozva

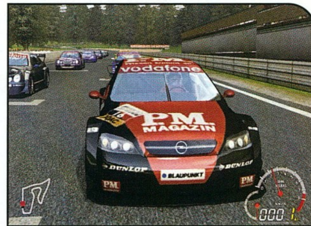


(bennünket bezzeg egy lökéssel elküldenek a pálya túlsó végébe), karambolok esetén pedig a másodperc tört része alatt képesek 200 km/óráról nullára lassítani.

Törekedjünk arra, hogy kanyarokban az autó ne csússzon meg, ezt nagyon finom mozgatással el lehet érni (és persze megfelelő sebességgel kell a kanyarba érkezni). A játék az eddigi TOCA-részekhez hasonlóan már billentyűzetről is nagyon jól irányítható (kivételt képeznek az oválpályás versenyek), tehát a kormány megléte nem létszükséglet. Hangsúlyoznom kell azonban, hogy kormánnyal felvértezve a játszhatóság nagyot javul!

Akadnak olyan bajnokságok, ahol a rajt utáni tülekedés valóságos roncstemető (például a DTM): úgy hullnak az első és hátsó vezető szárnyak, mint tavasszal a muslicák – azaz nem tesztelték eléggé ezt a részt -, de az ilyen, a valóságban létfontosságú aerodinamikai elemek elvesztése után az autók ugyanúgy viselkednek, mint új korukban. A játékban a szélárnyéknak kritikus szerep jut; már 100 méterről érezteti szívóhatását, és valósággal rácuppanunk az előttünk haladóra: ezt a módszert az MI pilóták használni fogják ellenünk, egyenesekben szinte lehetetlen őket elhagyni emiatt, így előnyünket fékezések során, kanyarokban vagy balesetekből kifolyó kavarodásokban növelhetjük (amit aztán egy-egy hosszabb egyenesben pillanatok alatt el is vesztünk).

Garázs: a lehetőség adott az állítgatásra, de a játék belövésekor a készítők figyeltek arra, hogy a karriermódot alapbeállításokkal végig lehessen vinni. A bütykölésre külön versenyeken vagy egyedi bajnokságokban lesz szükség, ahol az alapban 75%-os tudású ellenfelek képzettségét akár 110%-ra is feltornázhatjuk (ekkor már elkél a turkálás). A garázsban a megszokott paramétereket állítgathatjuk minimális keretek között (kivéve a sebességváltó áttételeit, melyek abszolúte szabadon paraméterezhetők). Összességében elmondható az, hogy alapbeállításokkal az autók jól gyorsulnak, viszont végsebességben alulmaradnak az MI pilóták gépeivel szemben. A garázs legfontosabb opciója a következő pályán történő gyakorlás, hiszen karriermódban nincs edzés egy-egy verseny előtt (mellesleg nehézségi szint sincs), és mentésre csak két teljesített verseny után adódik módunk (mely mentés felülírja a korábbit!). Ezt a készítők azzal ellensúlyozták, hogy egy-egy verseny hossza 2 és 5 kör között mozog (csak az oválpályásak között akad 16-20 körös), és a hosszabbak esetében kötelező box-kiállást is végre kell hajtanunk. Ahhoz, hogy egy bajnokságot megnyerjünk, tökéletesen kell ismernünk a pályákat, mert az MI ellenfelek könyörtelenek: minden megingásunkat kihasználják, bevágnak elénk, befúrnak mellénk, és ha bénázunk, otthagynak minket. Egy-egy hibával máris lőttek a jó szereplésnek, következhet a játékból való kilépés, és a mentett állás visszatöltése - csak azt tudnám, hogy ehhez miért kell először kilépni a játékból? Az MI pilóták tehát képzettek, gyakran azonban ők is hibáznak, megpördülnek, kicsúsznak, fejre állnak: ezekre a momentumokra le kell csapnunk, ha le akarjuk őket győzni!



A játéknak a karriermód után sincs vége, hiszen készíthetünk magunknak egyéni bajnokságokat (ellenfelek tudása, időjárás, időmérő edzés beállításával, bármely már elnyert járgánnyal a már kiérdemelt pályákon), vagy mehetünk egyéni versenyen, illetve az óra ellen, de többjátékos módban is kipróbálhatjuk magunkat. Itt érdekesség lehet az, hogy egy gépen akár négyen is játszhatunk egyszerre!

MINDÖRÖKKÉ TOCA?. A sorozat jó értelemben vett fordulatot vett. A játék élvezetes és végig izgalmas, folyamatosan újabb kihívásokat támaszt a játékos elé, így hibái ellenére is csak ajánlani tudom minden autóverseny-rajongónak. A rengeteg pálya és vezethető autó, valamint az elnyerhető bónuszjárgányok akár hónapokra képesek lekötni a pályaversenyzés szerelmeseit.

A butácska történet ellenére a szokatlan karriermód nálam jelesre vizsgázott. És hogy ki is az a Nick Landers? Ezt szerintem derítse ki mindenki maga... ■ DAUBY

> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO továbbfejlesztett PC átirat > remek játszhatóság >kifogástalan zene és hanghatások

KONTRA butuska kerettörténet > a teljes pompához erőmű kell > erős arcade beütés

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 256MB RAM, 1.5GB HDD

> ARÉNA

TOCA 2	88%
Colin McRae Rally 2	89%
RalliSports Challenge	85%

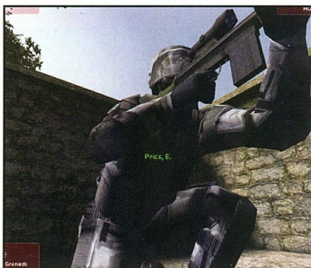


CHEAT

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Hozzuk elő a konzolt, és írjuk be a következő kódokat:

~ behindView 1	külső, harmadik személy nézőpont (kikapcsolni a 0 értékkel lehet)
~ ghost	repülés (kikapcsolni a Walk kóddal lehet)
~ fullAmmo	lőszerutánpótlás
~ demoRec demónév	a játékot demóként rögzíti a megadott néven
~ stopDemo	demórögzítés leállítása
~ demoPlay demonév	demólejátszás
~ god	sérthetetlenség
~ godteam	egész csapat sérthetetlensége
~ godhostage	túszok sérthetetlensége (1 bekapcsol, 2 kikapcsol)
~ toggleUnlimitedPractice	a játék nem ér véget
~ toggleCollision	keresztül lehet menni a többi játékoson, terroristán és túszon
~ toggleThreatInfo	fenyegetettségi információ
~ neutralizeTerro	valamennyi terrorista kiiktatása
~ disarmbombs	valamennyi bomba hatástalanítása
~ deactivateIODevice	telefonok, laptopok kiiktatása
~ rescuteHostage	valamennyi túsz „megmentése"
~ disableMorality	morál kiiktatása (terrorista parancs)
~ callTerro	minden terrorista a játékos pozíciójába indul
~ playerInvisible	terroristák előtti láthatatlanság ki/be
~ tSprayFire	a terrorista vadul lövöldözni kezd, ha meglát
~ tAimedfire	minden terrorista a játékosra lő
~ tRunAway	minden terrorista elmenekül
~ tNoThreat	minden terrorista a helyére kerül, nyugalomban.



MASTER OF ORION 3

Nyissuk meg a játék mentését hexa szerkesztővel. Keressük meg benne a játék nevének pozícióját. Az innen kezdődő 27-ik pozícióban következő négy bájt a pénz értéke.

Pl.: Ha ez áll ott (00) 00 00 d7 = $215, cseréljük ki (00) 0f 42 40 = $1000000

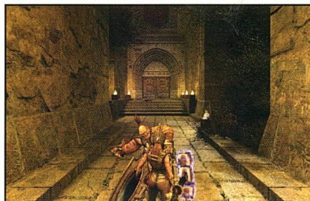
A bal oldali (00) értékét ne változtassuk meg.

ENCLAVE

Keressük meg az environment.cfg nevű fájlt. Nyissuk meg, és írjuk bele a CON_ENABLE=1 szöveget. A játék konzolja ezután a következő parancsokat ismeri:

cmd giveall	mindent megkapunk
cmd noclip	keresztülmehetünk a falakon
cg_menu „cheatmenu"	küldetés befejezése, sérthetetlenség

Nézzük meg a Config.mpp fájlt is.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Indítsuk el a programot. Játék közben a ~ billentyűvel nyissuk meg a konzolt, majd enterrel lezárva az alábbi kódokat lehet megadni:

fc1ef2ed	lőszerfeltöltés
3cfe170c	korlátlan lőszer
91d428aa	sok-sok hp
43b24753	láthatatlanság

VIETCONG

Az előzőnek megfelelően a kódok ezúttal is a konzolon írhatók be:

GIFTFROMPTERODON	először a kódok engedélyezéséhez ezt kell beírni
CHTHEAL	egészség helyreállítása
CHTHEALTEAM	teljes csapat gyógyítása
CHTWEAP (X)	0 és 30 közötti szám a hozzátartozó fegyvert adja meg
CHTAMMO	lőszerutánpótlás
CHTGRENADES	gránátok
CHT3PV (0/1)	külső nézőpont (ki/be)
SHOWFPS (0/1)	sebesség megjelenítése (ki/be)
SHOWPROF (0/1)	statisztikák (ki/be)

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Még mindig ugyanaz a módszer. Konzolba lépni ~ billentyűvel, kódot beírni, majd enter.

/cheatcheat	a többi kód engedélyezése
/ac	isteni képességek, korlátlan lőszer, repülés
/godmode	isteni képességek
/invis	láthatatlanság
/fly	repülés
/ammo	korlátlan lőszer
/winmission	győzelem
/losemission	kudarc
/hitlermode	Hitler mód

PROJECT IGI-2: COVERT STRIKE

A főmenüben írjuk be a NADA kódot, majd utána az alábbiak valamelyikét:

ALLGOD	isteni képességek
ALLAMMO	korlátlan lőszer
EASY	alacsonyabb nehézségi szint

WARRIOR KINGS

Játék közben írjuk be a következő kódokat:

GIMMEGIMME	nyersanyagszállítmányunk érkezett
DOYOUSEE	teljes terep felfedése
MAKEMENAILS	„kemény" mód

Nyissuk meg jegyzettömbbel a mentésünket tartalmazó fájlt, majd keressük meg benne a MOTHER szót. Ezt követően találunk egy listát a nyersanyagokról. Ízlés szerint javítsuk át, majd mentsük el. A játékot újra indítva nyissuk meg a módosított mentést, és máris bővében vagyunk a javaknak.

item „food"	élelem
item „wood"	építőanyag
item „gold"	arany

AMERICAN CONQUEST

Üssük le az entert játék közben a következő kódok beírása előtt:

Enter money.	50000 nyersanyagért
Enter supervizor.	köd eltüntetése
www [Enter]	a teljes terület felfedése

INDIANA JONES AND THE EMPEROR S TOMB

Keressük meg a vars.cfg fájlt, majd a jegyzettömbbel megnyitva az aiDisabled= sornál álljunk meg. A mesterséges intelligencia ki- és bekapcsolható a false/true szavak cseréjével.

Minden fájlmódosítás előtt készítsünk biztonsági másolatot az eredeti fájlról! ■ **LÁZY**

WARRIOR KINGS: BATTLES

Orbis világa könyörtelen csaták során kovácsolódott egységbe. Az Artos dinasztia által vezetett hatalmas birodalom létrejöttének csaknem egy éve lehettünk tanúi. Most, éppen 100 év múltán, erőfeszítéseink eredménye szertefoszlott. Az egy kézben koncentrált hatalom szilánkjaira hullott. Hadurak, kisebb-nagyobb birtokosok mind mohón marakodnak. A festői völgyek mélyét, a zord hegyormok lankáit a terület feletti befolyás iránti vágy fegyvercsörgése tölti meg.

> **Fejlesztő:** Empire Interactive > **Kiadó:** Black Cactus > **Web:** www.warriorkingsbattles.com

A Warrior Kings tavalyi megjelenése után az idei év első felére legfeljebb egy küldetéslemezt remélhettünk szemben azzal, hogy a Black Cactus fejlesztői önálló és új játékban képzelik el a történet folytatását. A valós idejű stratégiák rajongói igazán nem panaszkodhatnak játékok hiányára, melyek mindegyike igyekszik felvonultatni a bevált recepteket. Nincs ez másként a Battles esetében sem, ám itt szerencsére eddig talán nem is látott szinten koncentrálódnak azok a lehetőségek, melyeket tucatnyi más játékban együtt lehet megtalálni. Aki valaha úgy érezte valamelyik RTS mellett, hogy milyen jó is lenne ugyanez a játék, mondjuk a Medieval: Total War hatalmas seregeket felvonultató ütközeteivel, vagy a WarCraft mágiahasználatával és épületeivel, és még egy polcot betöltő más játékból kiemelt részekkel, az most elégedetten dőlhet hátra. A Warrior Kings Battles a klasszikus RTS-ek építő, fejlesztő alapjaira építve, kifinomult stratégiát igénylő csatákkal tarkítva vezet el bennünket egy mítoszokkal, mágiával átitatott, a legsötétebb középkort idéző változatos világba.

> 2000 – SHOGUN: TOTAL WAR



A hadvezetés páratlan élményét nyújtó, mára sorozattá fejlődött játék első része. A csatamező addig nem látott képét nyújtotta valós történelmi környezetben. Gazdasági rész nélkül, de körökre osztott táblás politikai körítésben bontakozott ki a történet fonala, melynek célja Japán újraegyesítése.

> 2002 – WARCRAFT 3



A fantasy RTS-ek királya, melynek sikerét csak a számos bejelentéssel lázban tartott rajongók várakozása múlta felül. A lebilincselő történet legnagyobb hibája éppen annak rövid játékideje volt.

> 2002 – WARRIOR KINGS



A fantasy környezetbe helyezett stratégiai játék kellő súllyal ötvözte a bevált módszereket. Az egyszerű gazdasági rész és az egységek számos cselekvési lehetősége bámulatos középkori hangulatot árasztó grafikával jelenik meg.

A cselekmény fő vonulatát egy 22 tartomány meghódításán keresztül vezető hadjárat jelenti, ahol tartományonként csekély kezdeti földbirtokon, néhány földművessel gazdálkodva kell összemérni erőnket egyszerre akár három hasonló feltételekkel induló hadúrral. A kezdeti békés termelést és fejlődést hamar katonai készülődés váltja fel. A nyílt csatákon, aljas rajtaütéseken és szabotázsakciókon keresztül végül a várak ostroma dönti el, ki őrizheti meg befolyását a tartományban. A végső és legnehezebb ütközet az egykori fővárosért, Telemagnáért és az ott illetéktelen kézben heverő Birodalmi Koronáért fog bekövetkezni irgalmatlan körülmények között, három egymással szövetséges sereggel szemben.

A HADÚR ÉS TORTÁJA. Az ellenséges tábornokok megismerhető biográfiája igazi személyiséget kölcsönöz nekik, ami összhangban áll intelligenciájuk 14 külön súlyozható szempontjával. Ha a hadjáratokon kívül gépi ellenfélre van szükségünk, azt magunk is létrehozhatjuk az egyes stratégiai szempontok hangsúlyának beállításával. Szinte fokozatmentesen lehet a gazdasági és katonai erők típusa, a diplomáciai hangnem és még 11 másik szempont közti egyensúlyt, a mérleg nyelvéhez hasonlóan kalibrálni. Az ellenfeleknek így nemcsak buzgalma, vagyis a nehézségi szintje, de az ellene eredménnyel és a nélkül alkalmazható stratégia is eldől. A hadjárat szereplői azonban nem játszanak nyílt lapokkal. Biográfiájukból csak néhány stratégiai információt szűrhetünk le azon kívül, hogy mennyire szereti a gyümölcstortát. A ravasz fejlesztők pedig megoldották, hogy skirmish módban csak generált, vagy már korábban legyőzött igazi tábornokkal mérhessük össze erőnket. Akiket a számok is érdeklik, az élettörténettel rendelkező tábornokok száma az ötvenet is meghaladja, és mindegyiktől több bölcsességet is megismerhet a játék töltésideje alatt.

A többjátékos módban illetve a párviadalok (skirmish), vagyis a gép elleni multiplayer játékban a szokásos erőforrás-, cél- és térkép-meghatározás mellett egy új, igen kellemes meglepetést is találunk. Számos RTS rákfenéje a fejlesztés, az egységek előállításának hosszú játékideje. Emiatt sokan egyre csökkenő játékkedvvel ülnek le, hogy ugyanazokkal a begyakorlott mozdulatokkal felépítsenek



mindent, akár órákon át, hogy végül egyetlen ütközetben elveszítsék addigi erőfeszítéseik eredményét. Erre leginkább multiplayerben nincs kedvünk. A harcosok égi csarnoka, a Valhalla azonban új szolgáltatással jelent meg a WKB-felhasználók részére. Minek új katonákat kiképezni, hiszen a történelem során már annyian estek el, hogy Odin alig bírja elszállásolni őket! Valhalla módban tetszés szerint összeállított csapatokkal lehet kezdeni a bajvívást, az instant játékokat kedvelők nagy örömére. Ha még ez sem lenne elegendően vonzó, meghatározhatjuk, hányszor térhetnek vissza égi szálláshelyükről a legyőzött harcosok, hogy újra és újra nekiinduljanak a harcmezőnek.



MAJDNEM FAJTALANUL. Játékosok és fejlesztők komoly hangsúlyt fektetnek az RTS-ekben a játszható fajok sokféleségére. Az eddigi tapasztalatok alapján bebizonyosodott, hogy háromnál több fajt kiegyensúlyozni nem lehet azok érdekességének megtartása mellett. Ha pedig nem lehet több, legyen inkább kevesebb? Első ránézésre a WKB minden játékosa azonos fajjal, az emberekkel kezd. Tehát egyetlen faj szerepel a játékban. Aki azonban ismeri az előző részt, már nem ijed meg a gondolattól, hiszen a követhető értékrendek folyamatosan mélyítik az egyes játékosok közötti különbséget.

A materiális középúton járó reneszánsz értékrendben a vallás helyett a tudományokra helyeződik a hangsúly, ami biztosítja a nyersanyagokra épülő technikai előrelépést. A középkori katolicizmus szélsőségeit is tartalmazó birodalmi értékrendben fontos szerep jut az egyháznak. A hitért és a buzgó imádságért cserébe a társadalom égi támasza a gazdaságban és a harcmezőn is segítséget nyújt.

Ha a Pagan utat választjuk, sötét démoni erőket birtokolhatunk, de ezzel kivívjuk a másik két értékrend megvetését is. A vallásnak ez a válfaja az éggel szemben a föld felé fordul. A természettel szoros kapcsolatban álló eme értékrendben egészen másképp viszonyulnak élethez és halálhoz.

Bármely utat válasszuk is később, mindannyian ugyanonnan indulunk. A három épületcsoport egyike az értékrend irányultságait is tartalmazza. A három értékrendnek vannak közös épületei is, de számos olyan is, melyek más irányultsággal nem építhetők fel, így elvesznek azok az egységek, fejlesztések, amelyeket biztosítanának. Az első döntést akkor hozzuk meg, amikor felállítjuk az első májusfát a természethez közel álló pagan értékrendnek megfelelően. Ekkor elveszítjük a templom építésének, valamint az egyházi „szolgáltatásoknak" lehetőségét. Helyette azonban kiépíthetjük a papnőkből, amazonokból és démoni teremtményekből álló sereget.

A reneszánsz út mindkét irányba bekapcsolódhat. Az így nyerhető közös épületek jóval bonyolultabbá teszik az egységek és a fejlesztések rendszerét, mintha pusztán három teljesen különböző faj létezne.

NEM CSAK EGY LEGÉNY VAN. A valós idejű stratégiák gyermekbetegsége a túlfegyverkezési lehetőség volt. Ez a kulcsfontosságú szabályozás minden nagyobb címben megtalálható ma már valamilyen formában. A WKB sem kivétel ez alól. A létszám két szinten is korlátok közé van szorítva. A teljes létszámba beleszámít minden egység a földművestől a kocsison át a zsoldos katonáig. Ez az érték hadjárat során az elfoglalt tartományok hadizsákmányával növekszik, de multiplayerben is legfeljebb 800 lehet. Ez persze nem kevés. Ha csak egy ellenfelünk van, már az is irgalmatlan csatához vezethet több mint ezer fővel a csatatéren.

A korlátozás másik eleme a katonaságra vonatkozik. Csak annyi katonánk lehet büntetlenül, amennyit a farmok élelemmel képesek ellátni. A gazdaság hatékonysága fejleszthető több fokozatban is, de igen lassú, ám élvezetes folyamat vezet egy ostromra alkalmas haderő kiállításához.

A kényes egyensúlyt nem csak a gazdaság és a sereg között, de a nyersanyagok előállításában is biztosítani kell. Ez gyakran nem kis feladat, annak ellenére, hogy mindössze három természeti kincs kiaknázását kell megszervezni.

Alattvalóink szükségleteit élelemmel lehet kielégíteni, bár nem teljesen szokványos formában. Egy föld-









műves, vagy katona létrehozásakor kerül felhasználásra annyi étel, amennyit életében elfogyaszthat. Ezután már csak végzi a feladatát, mint az előre megváltott telefonkártyák. Élelmet a falvak körüli farmokon lehet termelni egy-egy földműves folyamatos munkavégzésével. Ugyancsak földműveseket kell igénybe venni a többi nyersanyag kitermeléséhez is, melyek azonban már nem újulnak meg, tehát teljesen kiaknázhatók.

Az építőanyagok nincsenek megkülönböztetve, akár fakitermeléssel, akár kőfejtéssel jutunk hozzájuk. Az építkezések mellett a katonák kiállítása és a fejlesztések is csökkentik készletünket.

A harmadik, máshol talán nagyobb szerepet betöltő kincs nem más, mint a jó öreg arany. Nincs belőle sok, ezért a nagyobb lelőhelyek stratégiai jelentőségűek is lehetnek. Aranyszükségletünk pótlására átalakíthatunk akár fát, vagy követ is a sárga fémre. A játék azonban nem rugaszkodik el teljesen a valóságtól, így nem alkimisták, hanem a kereskedők végzik el ezt a feladatot. Míg ez utóbbi tevékenység várfalunkon belül történik, a nyersanyagokat a falvakból kell a majorba, kastélyba, palotába - kinek, mire futja - szállítani. A szállítást kis kordék végzik automatikusan, melyek kedvelt célpontokká válhatnak, ha összeszűrjük a levet valakivel.

A gazdasági modell tehát igen egyszerű: ültetvények és fakitermelés minden mennyiségben, a többi pedig már azon múlik, milyen jól hasznosítjuk a nyersanyagokat.

Városunk fejlődésével egyre nagyobb területet vesznek körbe a falak. A városkapu zárható, a tornyokba pedig íjászokat helyezhetünk el a védekezéshez. A kezdeti fakerítést folyamatosan fejleszthetjük masszív kőfalakká bástyákkal és erős kapuval kiegészítve. Egy ilyen jól megtermett erődítés megfelelő készlet birtokában képes lehet visszaverni egészen komoly ostromokat. Ha készleteink szűkösek, már akkor elvesztettük a játékot, amikor megpillantjuk a lángoló gabonamezőinket. A gazdaság kulcsfontosságú épületei többek között csak a várfalon kívül helyezhetők el éppúgy, mint számos másik polgári épület azon belül.

LÉPÉS INDULJ! Mint a játék más elemei a hadsereg sincs túlbonyolítva. Alapvetően ötféle erő alkalmazható. Gyalogságból és lovasságból is van könnyű és nehéz felszereltségű. A könnyű felszereltség nagyobb sebességet, gyengébb páncélzatot és távolra is alkalmazható fegyverzetet tartalmaz. A nehéz típusok lassú, erős páncélzatú, súlyos sebeket ejtő egységek, melyek azonban csak szemtől-szembe képesek harcolni. Az ötödik csoportba az ostrom eszközei, leginkább gépek tartoznak. A kezdetben gyorsan (alacsony ráfordítással) kiállítható íjászok egy szakasznyi dárdával felszerelt gyalogsággal már megnyugtató védelmet biztosítanak a kisebb támadásokkal szemben. A stratégiai megfontolásoknak akkor van értelmük, ha az egységeink épsége fontos számunkra. Mivel a WKB szűkösen méri az erőforrásokat, ezért igazán izgalmas lehet minden taktikai fogás kihasználása, ami még erőfölényeket is képes kiegyenlíteni.

Azonos létszámú, erejű, de különböző csapatok összeütközését a játék oktató funkciója nagyon színvonalasan mutatja be. Az eredmények önmagukért beszélnek, amiből kiderül, mennyire erős a nehézgyalogság a nehézlovassággal szemben, de hogy marad a könnyűlovasság alatt. A fegyverzetek erőviszonyának ismerete leginkább a csúfos vereségektől óv meg, de a győzelemhez nem elegendő. Az egységek értékét gyakorlással lehet növelni. Célszerű számos gyakorlóbábut felállítani, és a katonák minden üres idejét ennél tölteni a legmagasabb szint eléréséig. Ha még ez sem mérhető össze az ellenféllel, akkor a fegyverzet fejlesztésével lehet további pontokkal növelni támadó és védekező képességeinket. A fejlesztések többszintűek és rengeteg ráfordítást igé-













nyelnek, ezért a sorrendjük szintén stratégiai jelentőségű. A nagyon jól kiegyensúlyozottságot érezni a játékon, mivel nincsenek olyan lehetőségek, amelyeket nem érdemes kihasználni. Az alakzatok és a terepadottságok is nagyon jól nyomon követhető szereppel bírnak. A magaslatról lezúduló nehézlovasságnak még az Uruk-Hai orkok sem tudnának ellenállni. (Hiába, na, csak találtam hiányosságot a játékban: kevés az ork, nincsenek tündék, és nem Középföldén játszódik.)

Az ostromeszközök igazi szerepe a csata végső fokozatában jelenik meg. Hatalmas pusztítást visznek véghez az épületekben. Annyira jól megcsinálták ezeket, hogy az ember szinte már reszket, hogy mikor indulhat végre bevetni a középkori föld-föld rakétát, a kőhajítót, amely tűzlabdával is kiegészíthető, vagy az ostromtornyot. Ez utóbbi segítségével gyalogság juthat át a várfalon, míg a reneszánsz rakéta úgy lángba borítja a várost, hogy öröm nézni.

Vannak egységek, amelyek nemcsak az ostrom kiegészítésére, de az ellenség zaklatására is fel vannak készítve. Kémekkel észrevétlenül lehet megközelíteni a várost, vagy szállító kordéba rejtőzve akár be is surranhatnak oda. Az információk mellett a gyújtogatást is kedvelik, bár ennek nagy szakemberei az aranyon bérelhető zsoldosok is.

A három értékrend közötti fő különbséget a mágia vagy az isteni közbenjárás adja. A beavatottak, a papok és a papnők számos természetfeletti képességgel rendelkeznek, amelyet egy további újratermelődő forrás, a manna táplál. Az egyházi vagy a pagan értékekben egyre jobban elmélyülve ügyünk támadó és védő varázslatokkal, megidézéssel és a másik út varázslatainak semlegesítésével támogatható. Szabadjára engedhetünk olyan erőket is, amelyek felett már nincs befolyásunk. A járvánnyal fertőzött katona vagy földműves továbbterjeszti a kórt, de a megidézett arkangyal kardja sem válogat, kire sújt le tüzes pengéjével...

SZÓDA NÉLKÜL IS! Nem könnyű objektív véleményt alkotnom a játékról, hiszen teljesen elragadott. A hivatalos honlapon olvasható „Egy RTS mind fölött" versrészletnek egy további sora, a „Bilincs az egyetlen." tűnik számomra igazán találónak. A zene már első felcsendülése is döbbenetes, de megfelelően kihangosítva a játékot igazi élménnyé teszi. A grafika is kompromisszumok nélküli, teljesen 3D, ennek ellenére gyengébb középkategóriás gépen is kipróbálva sikerült meglepnie játszható sebességével (integrált videokártya + Duron900). A kisebb grafikai hibák, a zene alkalmankénti röccenése azért különös, mert nyilvánvalóan nem új engine-t használtak a játékhoz, hanem a már több javításon átesett Warrior Kingsben használtat. A motor mellett azonban a játék nagy része is közös, így azok fognak a legjobban járni, akik kihagyták a tavalyi kiadást.

Nem sokkal a megjelenést követően a játék az angliai eladási toplista negyedik helyén landolt, ami szintén véleményem mellett szól. Hiányoznak a játékból mindenféle statisztikák, listák, táblázatok, melyek olykor jól jönnének, de a látvány ezért bőven kárpótol. Ha kíváncsiak vagyunk valamire, addig közelíthetünk az emberünkre, amíg be nem tölti a teljes képernyőt. Valhalla módban pillanatok alatt seregeket irányíthatunk, de nem kell lemondanunk az építés öröméről sem, ha ahhoz van kedvünk. A hadjárat nem ismétli önmagát, mindig valamilyen új helyzettel kell megbirkózni, ami egyre nehezebben sikerül. Míg az első tartományokban könnyen akad szövetségesünk, a végén mi leszünk azok, aki ellen mindenki más szövetkezik. Lassan lehet eljutni a legmagasabb fejlettségi szintre, de ez fenntartja a játék érdekességét az ötödik tartomány után is. A játék egyszerű, apró építőkövei olyan precízen illeszkednek össze, hogy igen nehéz belekötni azok egészébe.

A számértékekben kifejezett értékelésben szerepelnie kell a felülmúlás lehetőségének, így nagyon szigorúan vett okok miatt kényszerültem levonni valamit is a Warrior Kings: Battles értékéből. Ezt mindenképp vegyük figyelembe. **LÁZI**



> ÉRTÉKELÉS

93%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO a hadjáraton kívül kihagyható az építkezés > játék közben dőlhet el, milyen mágiához jutunk > változatos AI ellenfelek

KONTRA a játék nagy részét már láttuk a Warrior Kingsben > egy faj, három fejlődési iránnyal > nem lehet elfoglalni épületet.

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII350, 128MB RAM, 600MB HDD, 8MB-os 3D

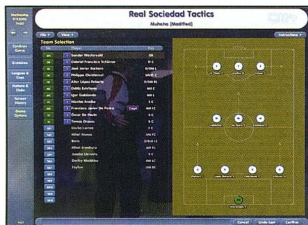
> ARÉNA

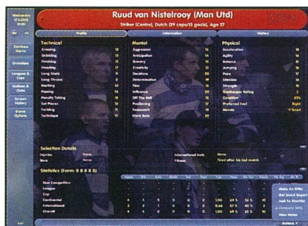
WarCraft 3	94%
Medieval: Total War	80%
Warrior Kings: Battles	93%

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Fejlesztő: Sports Interactive > **Kiadó:** Eidos > **Web:** www.eidosinteractive.com

2002. augusztus 2. Szomorú esemény napja ez, mely nemcsak az olasz, hanem az egész világ futballszurkolóit megdöbbentette: a többszörös bajnok és kupagyőztes, sztárokkal teletömött AC Fiorentina az élvonalból való kiesés után a hibás vezetői döntéseknek és feltehetően hűtlen kezelésnek „köszönhetően" megszűnt. A hatalmas szurkolótáborral és legendás múlttal rendelkező klubot szinte minden hozzáértő mélyen gyászolta. A gárda az ötödosztályban folytatta a játékot Fiorentina Viola néven, és maradt egyetlen játékos, aki nem volt hajlandó feladni. Angelo Di Livio a neve, és a mai napig játékos-edzőként próbálja visszaszerezni a valaha volt hírnevet – egy 19 éves átlagéletkorú csapat kapitányaként...





Alig hiszem, hogy bármely futballrajongó barátom ne ismerné ezt a szomorú történetet, és talán vannak olyanok is, akik hozzám hasonlóan tehetetlennek érzik magukat valaha volt kedvenc csapatuk megmentésével kapcsolatban. Most végre beülhetünk a falusi gárdává visszaavanzsált klub vezetői székébe, és kipróbálhatjuk, hogy az okos és szemfüles igazolásoknak, verhetetlen és rugalmas taktikáknak, valamint a megfelelő pénzügyi menedzsmentnek köszönhetően visszajuthat-e a Fiorentina az élvonalba?

Mielőtt bárki hibás spekulációkba kezdene, a bevezető csak egyetlen kiragadott példa volt. A valóság ugyanis az, hogy 39 liga bármelyik csapatának irányítását kezünkbe vehetjük a legalsóbb osztályoktól a legfelsőbb divízióig, ám sajnos az ígéretektől eltérően a Borsodi Ligáról még egy kis ideig le kell mondanunk, az SI Games később tervezi a további bővítések kiadását. Ez tehát jelenti azt is, hogy a nehézséggel nem lesz túl sok gondunk: aki könnyű győzelemre és totális anyagi komfortra vágyik, nyugodtan nyomjon rá a Manchester Unitedre vagy a Real Madridra, bár a játékélmény ez esetben igencsak korlátozott, mivel a keret kijelölésén és valamilyen épkézláb taktika kiagyalásán kívül semmi mást nem kell tennünk, megoldják maguknak a srácok... Ha azonban nem a topligákból és még csak nem is a felsőházból választunk... Nos, három-négy doboz andaxin feltétlenül ajánlott a tömeges utcai gyilkosság és rendbontás elkerülése végett, a cucc ugyanis ritka szemét tud lenni. Ha úgy érezzük, már tizenhatodszor kaptunk ki igazságtalanul, nem marad más választás, mint bocsánatot kérni a porba gyalázott és három oldalról leüvöltött PC-től, és elmenni a neurológiára kezeltetni azokat a pici izmokat a szánk szélén, amelyek már három napja folyamatosan rángnak.

AKKOR ÉS MOST. Aki játszott a Championship Manager előző epizódjával, meglepve konstatálhatja, hogy minden maradt a régi, és mégis minden megváltozott. A kezelőfelület csak első látásra tűnik átláthatatlannak és kuszának, a háttérben jól átgondolt és logikus rendszer húzódik, ám a megszépülésnek van egy igen nagy hátránya: a lassulás. A szinte teljesen új motornak köszönhetően a „skinnerek" majdhogynem teljesen szabad kezet kaphatnak designbeli perverzióik kiélésére, csakhogy ennek a rendszernek mindig is buktatója volt a csiga-feelingje. Sajnálattal vehetjük észre, hogy míg az, ami a harmadik részben tizedmásodperc volt, most laza egy-két szekundum. Ez így természetesen nem tűnik vészesnek, csakhogy a játék



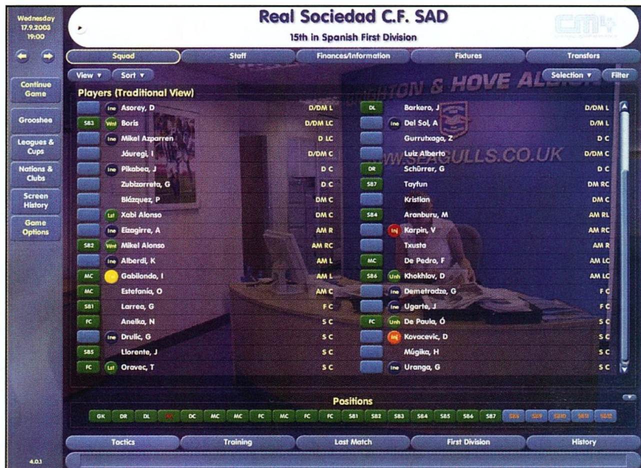


hevében kb. 10-15 képernyőt kell folyamatosan átnéznünk, hogy elsöprő sikerre vigyük derék sportembereinket. Lehetőségeink ugyanakkor igencsak kitágultak, szinte mindenhol helyet kapott valamilyen opció, mely jócskán megkönnyíti életünket.

DEL BOSQUE NYOMDOKAIBAN. A leggyökeresebb metamorfózison az edzések szervezése ment át, első látásra sikítva rántottam el fejem a rám omló szín, szöveg és adatkavalkád láttán. Legyőzve a neurotikus remegést és az újdonság okozta sokkot, pár pillantás után megint elégedetten jegyeztem meg magamnak, hogy nincs ebben semmi ördöngösség: csupán a hét minden napjának napszakaszaira állíthatjuk be az edzések formáját (edzőmeccs, fejelések gyakorlása, mélységből indulás, kondíciófejlesztés stb.). Érdemes legtöbbször alkalmazott taktikánkhoz simítani az edzéstervet is, hiszen erőteljes támadófoci esetén a védelem némileg kevesebb hangsúlyt kap, a kontrák ellen pedig legtöbb esetben úgysem lehet mit tenni...

A profi edző természetesen szem előtt tartja, hogy jelenlegi kerete sosem eléggé jó a következő szezonra, ezért állandóan kutat fiatal reménységek után, vagy – ha jobban el van eresztve - nemes egyszerűséggel megkörnyékez egy világsztárt. Nem kell megijedni, a csillagászati értékű és finnyás aranylábúak helyett ugyanilyen eredményt hozhat egy szemfülesen kiválasztott, eddig fel nem fedezett játékos. Ebben segít az előző részhez képest rendkívüli mértékben kibővített adatbázis, mely több mint 200 ezer aranylábút foglal magába. Természetesen ennyi hús-vér játékost lemodellezni lehetetlenség, ezért ennek egy része fiktív arc, de higgyétek el, igencsak hosszú játékom alatt egy ilyennel sem találkoztam, ergo egyáltalán nem von le semmi az élményből (egyébként a nem „élő" futballistákat a program szürke betűvel írja ki). Érdemes a keresés opció alatt nem a képességeket, hanem az eredményeket nézni: lehet például valakinek középszerű befejezés-értéke (finishing), ha csapatában mégis futószalagon gyártja a találatokat, minden bizonnyal jó befektetést csinálunk vele.

S most jön az, mi minden menedzsernek a legtöbb fejfájást okozza: a megfelelő taktika megtalálása. Ne ringassuk magunkat illúziókba, nincs tökéletes haditerv, minden felállásnak megvan a maga ellenszere, tehát nem tudunk soha hátradőlni: lehet, hogy a következő meccsen már mi kapunk egy ötöst az eddig mindenkit lehengerlő módszerünkkel. Ha minden készen áll, jöhet az összecsapás. Gyengébb idegzetűeknek ajánlott a játék ablakának tálcára való letevése, és valamiféle jótékony hatású jógamozdulatsor hat-hét percen át tartó ütemes ismételgetése. A megjelenítés ugyanis a 2D-s gombfoci-utánérzet ellenére eszméletlenül izgalmas, és sokkal jobban illik a sorozat hangulatába, mint holmi poligongrafika. Tökéletesen látszik, melyik játékosunk mit alakít, hogyan válik be a taktikánk és melyik az Achilles-ina. Akinek azonban nem tetszik, két kattintással kikapcsolhatja, és visszatérhet az előző részekben látott szöveges kommentárhoz. A fejlesztők tekintettel voltak a szűkös idővel rendelkező fiatalságra, így meghatározhatjuk, hogy a teljes 90 percet végig szeretnénk-e nézni (képes erre élő ember?), avagy csak a kulcsmomentumokat kívánjuk megjeleníttetni. Ez utóbbi eset erősen javasolt, nem kell félni, így is hamar hihetetlenül kifinomultan tudjuk majd a lehető legalpáribb módon anyázni súlyos milliókért igazolt sztárcsatárunkat a sokadik kihagyott ziccer után. Elragadtatni azonban nem kell magunkat: meccs utáni haragomban megtörtént velem egyszer, hogy homlokomon dagadozó erekkel vontam meg az amúgy egész szezonban fantasztikus formában játszó (és nem utolsó sorban spanyol gólkirályi címet szerző) Darko Kovacevic háromheti fizetését. Az eredmény szívet melengető volt, az egész Real Sociedad-keret rólam és négy-öt tucat vasvilláról álmodott fél évig, de hogy a teljesítményre nem volt semmiféle pozitív kihatással, az teljesen biztos.



TELJES SZENVEDÉLYBETEGSÉG. Ismét megtörtént velem az, ami másfél évvel ezelőtt: jó pár napig másra sem tudtam gondolni, csak személyes kedvencem, a Real Sociedad virtuális bajnoki helyezésére. Remek móka buszon taktikai felállást rajzolgatni négyzethálós lapra, higgyétek el, a nyolcadik szemöldökfelhúzás és ujjal mutogatás után már fel se veszi az ember a hülyének nézést. A Championship Manager 4 ugyanis ugyanolyan magával ragadó, mint az előző részek: ha egy kicsit is szereted a focit, csak próbáld ki, és egy hónapon belül azon kapod magad, hogy ládaszám vásárlod a sört a kedd esti BL-közvetítésre, és baráti köröd egyre gyakrabban kénytelen téged hiányolni a partikról értetlenül pislogva a kétszavas SMS felett, mely szerint „Bajnokim van". A számtalan újításnak, csinosítgatásnak és fejlesztésnek köszönhetően megszületett a futballmenedzser-játékok új királya! A tökéletességtől mindössze egy dolog választja el: a hosszú számítási idő. Ha, ne adj isten, épp UEFA-kupa forduló van cirka 30 meccsel, az eredmények kalkulálása hosszú perceket is igénybe vehet, bár ez nézőpont kérdése: remek alkalom ez például a háromszáznegyven perce kihűlt vacsi megmelegítésére, barátnő/barátok felhívására, avagy a Révai lexikon 3. kötetének tüzetesebb átnyálazására. Száz szónak is egy a vége: ha a zöld gyep lázba hoz, és szeretnél igazi meccsnézős, sörvedelős és böfögős mintaférfivé/mintaférjjé (vagy akár igazi férfias nővé) válni, a CM4 a legjobb út célod megvalósítása felé! ■ **GRUSI**

> **ÉRTÉKELÉS**

89%

grafika	19/25
zene/hang	12/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO „mély" játékmenet › óriási újrajátszhatóság › új 2D-s kezelőfelület

KONTRA első ránézésre túl bonyolult › rendkívül időigényes

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD

> **ARÉNA**

Total Club Manager 2003	78%
Championship Manager 01/02	88%
Championship Manager 3	90%

MENTŐÖV



MORROWIND

HI! A Tribunalhoz lenne egy kérdésem. MIKOR JELENIK MEG HELSETH, A KING? Nem akarom Almexiát szolgálni! Őhozzá már beengedtek! Tietinus Delitian összes küldijét megcsináltam! PLEASE HELP!!! üdv Beto

A király csak bizonyos idő (illetve küldetés megtétele) után jelenik meg. Nyugodtan teljesítheted Almexia küldetéseit, nem befolyásolja a viszonyodat a királlyal.

Szia Lily! Ne haragudj, hogy ilyen apróságokkal traktállak már a hét elején. Morrowindről, erről a divine giftről van szó: 3 napja kezdtem el játszani, és hát majdhogynem folyamatosan nyomom azóta... A problémám az, hogy mindenki mondja nekem, hogy ezt meg ezt bejelöli a térképemen, ide menjek. De nincs térképem. Hol vehetek, vagy hol kapok, vagy hogy hívom elő?
Előre is köszönöm: Maecorn

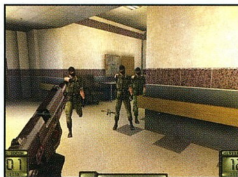
A térképet a jobb gomb megnyomásával hozhatod elő. Kétféle módba kapcsolhatod, az egyikben a közvetlen környezetedet mutatja, a másikban meg a sziget teljes térképét. Egyelőre még nincs sok helység bejelölve, ezeket az információkat kalandozás közben szerezheted meg. A kisebb bányák és sírboltok csak a közvetlen környezetedet megjelenítő térképen láthatók.



GRANDIA 2

Szia Mocsy! Volna egy nagy gondom a Grandia2-vel kapcsolatban! Szóval a probléma nagyon egyszerű: nem tudom megölni az Eye of Valmart. Ha lehet, mondanál valami trükköt, mert már mindent megpróbáltam. Az nem működik, ha csak a szemet támadom, mert nem tudom mennyi HP-ja van. Ez azt jelenti, hogy addig nem tudom megölni, amíg a többit ki nem nyírtam? Az Eyeball batek midig kinyírnak a Delta burst (vagy mi a fene) támadásukkal. Már trainert is tettem fel, de úgy sem ment. Légyszi segíts, mert már nagyon idegesít!
Előre is kösz: Puskás Csaba

Nos igen, Valmar szeme a legnehezebb szörny a játékban. Az igazság az, hogy nagy adag szerencsére is szükséged lesz a legyőzéséhez. Először támadd a társait (Eyeball Bat), de ne a különleges mozgásokkal. Használd inkább a mindenkire ható támadó mágiát (Millenia-Fallen Wings). Két karakter mindig gyógyítson, vagy élessze fel a szerencsétlenül járt társakat. A repkedő szemgolyók után jöhet a szem, nála már be kell vetnünk a legkeményebb támadásainkat is. (Valmar's Eye-12000 HP, Tendril-6000 HP)



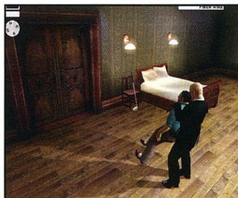
SOLDIER OF FORTUNE II

Hi Mocsy! A 2003/04 újságban Feri kért segítséget. ti válaszoltatok, de nem teljesen jól. Az a rész később jön, a megoldás az, hogy NEM SZABAD trainert használni, mert akkor a progi elpusztíthatatlannak veszi az oxigénpalackokat. A játékkal kapcsolatban pedig nekem is lehet írni, segítek, amenynyit tudok. Plz rakj be a mentőövbe, mert lehet, hogy sokat segítesz. Emil cím publikus.
na csá: guZaf (guzaf@freemail.hu)

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

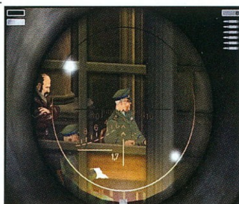
Hi Mocsy! Elakadtam az Indiana Jones and the Emperor's Tombban! A 3. Chapter (Istanbul) főellenségét (egy bazi nagy polip) nem tudom kinyírni! Szigonypuskával lövöm agyba-főbe, de meg se kottyan neki. Please help me!
Köszi: Zoli

Gyanítom, hogy az a „bazi nagy" polip a Kraken lesz. Kinyírni nem tudod, de eltakaríthatod az útból. Először is vedd fel a szigonypuskát, és először két robbanótöltetet. Ezután vedd célba a polip szemeit, néhány találat után visszahúzódik a barlangjába. Ezután gyorsan pakold le a robbanóanyagot az oszlopokhoz. Menj vissza a másik két aknáért, majd a polip elűzése után azokat is rakd le az oszlopokhoz. A robbanás lezárja a barlangot csapdába ejtve a polipot.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Az 1.0-ás verzióban használható a következő mód:
Keresd meg a hitman2.ini fájlt a játék könyvtárában, és nyisd meg valamilyen szövegszerkesztővel. Pl.: Notepad. Írd be ezt:
EnableCheats
Ezután játék közben nyomd le a Caps Lockot, és írd be a kódokat:
IOIRULEZ - sérthetetlenség (magyar billentyűzeten: IOIRULEY)
IOIGIVES - összes fegyver + teljes lőszer
IOIHITLEIF - maximális egészség
IOIGRV - gravitáció
IOIPOWER - mega erő
IOIER - Bomb mód
IOISLO - Slo-Mo mód
IOIHITALI - Ali mód
IOILEPOW - Lethal Charge mód
IOINGUN - Nailgun mód



KÉRDÉSEK

Hi Mocsy! Nem tudom, hogy hozzád kell-e az ilyen problémákkal fordulni, ha nem, kérlek, továbbítsd oda, ahova kell. (Lehetőleg ne a lomtárba) Az a gondom, hogy már több fegyver „skin"-t próbáltam a Counter-Strike-ba berakni (Gamer Cd-ről, netről, Armorypack a clan00-től). Némi változás meg is látszott, ugyanis a fegyverek másképpen néztek ki a földön, a BOT-ok kezében, egyesek a buymenüben, más hang, egyeseknél más célkereszt, de ha kézbe vettem a fegyvert, ugyanúgy nézett ki, mint azelőtt. És így nem valami szórakoztató a játék, sőt bosszantó.(Milyen jó dolog az, hogy ha látsz a földön egy „2 tonnás bazi nagy ágyúcsövet megörülsz, hogy Yesss, ezzel aztán lehet gyepálni „, és amikor felveszed, akkor jössz rá, hogy csak egy pisztoly)
Milyen kiterjesztésű fájlok felelősek ezért (.mdl?), és hogyan lehet ezt orvosolni?
És meg valami: létezik olyan PODBOT, vagy valami ilyesmi, amelyik működik HALF LIFE-fal, TEAM FORTRESS-szel és DEATHMATCH CLASSIC-kal? Sayaman

Segítség! 1.: Hogyan lehet olyan játékokat, amelyek Win98 alatt normálisan futottak, de XP alatt el sem indulnak, valahogy mozgásra bírni (pl.: SWAT 3 és Tiberian Sun)?
Sok játék van, amelyik nem hajlandó elindulni XP alatt. Annyit tudsz tenni az ügy érdekében, hogy a játékot elindító file-ra ráklikkelsz a jobb egérgombbal, majd a tulajdonságok menüben megkeresed a kompatibilitás fület. Itt kiválaszthatod a neked megfelelő operációs rendszert, s ha szerencséd van, a játék elindul.
2. :A Freelancerben a 3. küldetés után (Junival kísértünk valamit a Vinland stationre), amikor visszafelé megyünk a California Minorra, találkozunk a Rheinland Military hajóival, és nincs tovább. A hajók állnak (én mászkálhatok, de mivel Mission alatt vagyok, nem szállhatok le sehova). Hogyan lehetne ezen segíteni? nordille@freemail.hu

Hello! Csak egy kérdésem lenne. Megírnátok nekem, hogy ki írt a Nolf2-ről, vagy hogy ki játszotta végig, ugyanis elakadtam. Le is írom, hogy mi a problémám, hátha olyan kezébe kerül, aki ebben otthon van: A 9. küldetésnél (nem tudom az alcímet!) van az a robot, amivel sehogy sem boldogulok. Igaz, ad róla egy tervrajzot, de teljesen másképp néz ki a tartálya, mint a képen. Azt kéne kilőni valahogy, miután leállt. HOGY??? Nem igazán jövök rá, hogy miért áll le! Talán ha a szemébe lövök, akkor? Azt írta, hogy maradjak életben! Ha nem is kell megölni, akkor mit csináljak?
Segítségért esedezem!!! Kérlek válaszoljatok, már nem bírom sokáig cérnával! Köszönöm előre is!

Hi! Nem tudom, hogy neked kell-e írnom a Splinter Cell-lel kapcsolatban, ha nem, akkor add tovább plíz.
Elakadtam. Van az a küldetés, amelyiknek a végén két pasi dumáját végig kell venni egy laser-mickel, amint mennek fel az üveglifttel. Na, én kirohanok azonnal, ráközlitek a laser-mickel az üvegre, végighallgatom a dumájukat, amíg fölérnek majdnem a tetejéig, és ott megszólal hogy „What in gods name do you think you're doing fisher, the missions over!"; utána kiírja, hogy mission opportunity missed.
Magyarul mintha semmit nem vettem volna abból, amit dumáltak. Próbáltam százszor, de mindig ezt csinálja! Please HELP!!! Thx Chester

Helló! Lenne egy kérdésem a teljes játékkal kapcsolatban (Hostile Waters). Amikor befejeztem az Anteus javítását, a következő pályán tönkretettem a lézerfegyvert, és nem tudom, mit csináljak. Ha az egyik épület közelébe megyek (ott van középen) MISSION FAILED... mit kellene csinálnom?
Egy másik: Thief: lent a csonthalmon pálya. Követem a végigjátszást, és megölöm a szörnyet, amelyik mérget köp. Ott egy ajtó, de nem tudok bemenni rajta. Most mit csináljak?
Harmadik: Giants, 4. küldetés. Kiirtok mindenkit, és jön a két Evil Ripper, na és ezek úgy meggyilkolásznak, hogy azt tanítani kéne. Hogy lehet őket megölni? Bocs a zavarásért. A segítségedet előre is köszönöm!

Hi Mocsy! Lenne egy (szerintem :)) komoly problémám: az e havi teljes játékotokban elakadtam: nem emlékszem hányadik pálya, közvetlenül azután van, hogy megjavítottuk az Antaeust. A probléma a következő: A pilótát már lelőttem, de nem tudom, hogy mivel robbantsam fel a hajókat! A segítségedet előre is köszi! Bucser the Butcher

Az 1.01-es patch után nem kell a hitman2.ini-be semmit sem beírni, hanem játék közben elég megnyomni a ~ -t (magyar billentyűzeten a 0) a konzol előhívásához. Utána beírhatod a kódokat:
god 1 - sérthetetlenség bekapcsolása
god 0 - sérthetetlenség kikapcsolása
infammo - végtelen lőszer
giveall - az összes lehetséges tárgyat megkapod
invisible 1- az ellenségek nem látnak
invisible 0 - az ellenségek újra látnak
Reload - a pálya újratöltése
ReloadScripts - a játékot vezérlő scriptek újratöltése
Killscript - a játékot vezérlő scriptek leállítása
XpresQuit - gyors kilépés a játékból (fagyást okozhat!)
Megjegyzés: ha az 1.01-es patch használatakor a hitman2.ini-be beírod az EnableCheats sort, akkor használhatod az 1.0-ás verzió kódjait is.
Összes küldetés: Nyisd meg a hitman2.ini-t és írd át a következő sort:
DefaultScene=AllLevels/logos.gms
erre: DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms
Ezután, ha a játékot elindítod, kapsz egy pályaválasztó menüt, ahol az összes küldetés választható. Mizser Gábor





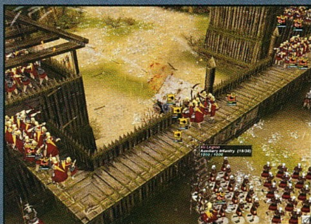


CROSSING THE RIVER ARAR. Kezdéskor vigyünk mindenkit a jobb oldali kis erdőbe, majd állítsuk be úgy az íjászokat, hogy elérjék az úton lesben álló helyvéteket (gyalogság és lovasság). Biztosítsuk őket a légiósokkal, így nem érheti őket meglepetés. Amint végeztünk, derítsük fel az északi kis magaslatot, de vigyázzunk, a barbárok lovasokkal és íjászokkal őrzik. A dombtetőről remekül elérjük nyilainkkal az utat, de ügyeljünk arra, hogy az erdőbe még ne menjünk be a légiósokkal. Küldjük be a farkast a dombtető alatti erdősávba, ahol két barbár gyalogos hadosztály rejtőzködik. Füstöljük ki őket, majd az erdőn keresztül vigyük a parancsnokot a szövetséges helvét lovassághoz. A csatlakozásuk után támadjuk meg a druidát üldöző erőket, ne hagyjunk túlélőket. Egyelőre hagyjuk a hidat, a túloldalt katapult vigyázza, agyaggalambként szedi le a hidat javító katonákat. Foglaljuk el inkább Dubist, a folyó innenső oldalán álló települést. Érdemes délről kerülni, a védelme innen gyengébb. A falu melletti erdőségek hemzsegnek az íjászoktól, őket leghatékonyabban a teknősbéka alakzatban támadó légiósokkal lephetjük meg. A gyalogság ellen a lovasság a legjobb, feltéve, ha tapasztalt centurio vezeti őket. Ne feledkezzünk meg a parancsnoki sugárban kapott bónuszokról, egy kisebb csapat könnyedén legyőzheti a túlerőben lévő ellenséget, amennyiben harcedzett vezető irányítja őket. A falu elfoglalása után nevezzünk ki parancsnokot (Promote) a légiósok közül, majd küldjük be a faluba toborozni (vigyázzunk, a főparancsnok néha automatikusan bemegy, ebben az esetben cseréljük le az újoncra). Nyomuljunk tovább északra a második hídig, itt gyülekezzünk a végső ostromra. Javítsuk meg ezt a hidat, majd keljünk át a folyón. Keressük meg az átjáró melletti emelkedőn a katapultot, majd foglaljuk el az egész magaslatot. Építsünk fel legalább négy őrtornyot, majd vezényeljük ide az összes egységünket. A faluban toborozzunk két lovas íjászt, két lándzsás hadosztályt, a többiek lehetnek íjászok. Pakoljuk tele a tornyokat íjászokkal, majd csaljuk lőtávolba az ellenséget. A lándzsásokat állítsuk az emelkedő aljára védekező formációba, ezen ellenség nem törhet át. A gyógyítókat és a parancsnokot pozícionáljuk úgy, hogy támogathassák a védőket. A fősereg megsemmisítése után már csak le kell rombolnunk a pons-i helyőrséget, és a helyére felépíteni a sajátunkat.

ESCORT TO BIBRACTE. Meglehetősen nehéz küldetés, főként az első része, mivel nem tudunk toborozni. Még szerencse, hogy a kezdő csapatok elfoglalták a könnyen védhető magaslatokat, így az első hullámok visszaverése nem lesz gond. Vigyük előre a másik íjász osztagot a magaslatra, majd állítsuk mellé az egyik hadvezért. A lándzsásokat állítsuk védekező állásba az erdőszélre (innen is várható támadás), a gyógyítót, egy osztag légióst és a másik parancsnokot is vezényeljük ide. A barbárok nagy erőkkel támadnak, de az íjászok már messziről megtizedelik az ellenfelet, a legyengült túlélőket meg a friss lovassággal intézzük el. Két roham közötti szünetben a gyógyító tegye a dolgát, így az első néhány perc nem lesz nehéz. Hozzávetőlegesen 300 halott barbár után ideje előre mozdulni. Foglaljuk el az íjászok alatti kis erdőt, majd húzzunk fel ide két tornyot. Pakoljuk bele az íjászokat, majd csalogassuk le amazokat a bal oldali emelkedőről. Itt nagyobb csata lesz, mivel a másik törzs is bekapcsolódik a harcba. Az ellenfél semlegesítése után vezényeljük a légiósokat és a lovasságot a nyugati faluhoz. Foglaljuk el, majd gyorsan kezdjünk toborzásba. Erősítsük meg a védelmét tornyokkal, majd várjuk meg itt a következő rohamot. Egyedül a magaslatokat elfoglaló íjászok jelenthetnek veszedelmet, őket tiporjuk le a lovassággal. Nyomuljunk tovább a másik falu irányába. A térkép közepén lévő magaslat elfoglalása rendkívül fontos, az itt elhelyezett íjászok gyorsan elintézik a rohamozó barbárokat. A biztonság kedvéért legyen a közelben legalább két légió arra az esetre, ha valakinek sikerülne áttörni. A fősereg eliminálása után rohamozzuk meg a falut, majd öljük le a védőit. Foglaljuk el, majd készüljünk fel a végső támadásra. A szövetséges városba vezető utat komoly erők védik, ezért meg kell őket kerülnünk. Kerüljük meg az utat nyugatra, majd keressük meg azt a kis emelkedőt, melynek a tetején ellenséges ballista figyel. A környező erdőket telepítsük tele íjászokkal, ezután megindulhat a végső roham. Hat-hét íjászegység elégséges, hiszen a barbár sereg gerincét képző lándzsások be sem léphetnek az erdőbe.

VÉGIGJÁTSZÁS: PRAETORIANS

> **Fejlesztő:** Pyro Studios > **Kiadó:** Eidos > **Web:** www.praetoriansgame.com







Ezután már csak a tisztogatás maradt hátra, figyeljünk az erdőben rejtőzködő íjászokra, hiszen akár az utolsó pillanatban is veszíthetünk, ha megölik valamelyik parancsnokot. Amint a két parancsnok megérkezik a szövetséges városba, sikeresen teljesítettük a két küldetést.

OF ALL THE GALLIC TRIBES. Az első küldetésünk, melyben egy erődöt kell megvédelmeznünk. A felmentő sereg húsz perc múlva érkezik, addig ki kell húznunk. Induláskor azonnal toborozzunk két gyógyítót, majd a parancsnokokkal együtt helyezzük el őket a kapu két oldalán. A lovasságot hozzuk vissza az erődbe, a kaszárnyában képezzünk ki íjá szokat. Figyeljünk arra, hogy mind a négy toronyban legyenek íjászok, és az oldalsó falakon őrködő csapatokat is vigyük előre. Gyártsunk l e négy katapultot, ezeket rakjuk szintén a kapu közelébe, és ne felejtsük el agresszívre állítani a támadását. Folyamatosan gyártsunk íjászokat, a lovassággal meg csak akkor csapjunk ki az ostromgépekre, ha a gyalogsági fedezetet már elintéztük a falakról. A parancsnokok villámgyorsan elérik a negyedik szintet, a parancsnokságuk alatt harcoló egységeket nagyon nehéz lesz leszedni a falakról. Folyamatosan figyeljük a kapu állapotát, a harc szüneteiben mindig javítsuk ki a sérüléseket. A faltörő kosok mellett az egyszerű létrások okozzák a legnagyobb veszélyt, ezeket minél hamarabb iktassuk ki. A falhoz támasztott létrát legkönnyebben a lándzsások tudják megsemmisíteni. A húsz perc letelte után a felmentő sereg megérkezik. Egyedül nem boldogulnak a két faluval, nekünk is ki kell bújnunk a védelmet jelentő falak mögül. A két helyőrség lerombolásával a küldetés ér véget.

DIVIDE AND CONQUER. A küldetés célja a négy barbár falu lerombolása, vagy elfoglalása. Először kezdjük a bal alsóval, ezt lesz a legkönnyebb elfoglalni. A lovassággal szálljuk meg a legközelebbi magaslatot, majd innen támadjuk meg a lovas íjászokkal a barbárok gyalogságát. A barbárok hamar feladják, inkább visszavonják erőiket. Foglaljuk el a várost, majd az északi és a keleti oldalt erősítsük meg tornyokkal és íjászokkal. Amint ezzel végeztünk, irányítsuk a figyelmünket az északi seregre. Itt nincs gyógyító, tehát alaposan meg kell gondolnunk, hogy miként támadunk. Nem igazán javasolt északra menni, a légiósok nem szeretik a vizenyős területeket, ráadásul elveszítenénk a magasságból származó előnyünket is. Húzódjunk inkább nyugatra, de kerüljük az utat, hemzseg az ellenségtől. Maradjunk mindig az erdőben, onnan szedjük le a barbárokat. A magaslatról könnyedén lerombolhatjuk a helyőrséget, innentől kezdve már csak a túlélőket kell hidegre tennünk. Ezt a magaslatot mindenképpen tartsuk meg, húzzunk fel legalább öt tornyot, amelyeket pakoljunk tele íjásszal. Közben foglaljuk el a második falut is. A kémek ekkor azt a hírt hozzák, hogy a nyugatra lévő városban a harci morál a mélypontra került. A teendőnk a következő: össze kell gyűjtenünk egy megfelelő nagyságú sereget (két-három légiós és íjászhadosztály, valamint a kezdő lovasság elegendő is lesz), majd megközelíteni a falut. A germánok ekkora sereg láttán gyorsan átállnak a mi oldalunkra, és innentől kezdve korábbi szövetségeseik ellen harcolnak. Most már csak az utolsó falu van hátra, ezt hathét íjászcsapattal pillanatok alatt porig égethetjük. Küldetés teljesítve.

EVERLASTING FRONTIER. Ez lesz az egyik legkeményebb küldetésünk, készüljünk fel jó alaposan. A germánok hamarosan nagy erőkkel támadni fognak, ezt kell visszavernünk. A folyón négy híd található, azokból hármat sikerült lerombolni. Vigyük a kezdő csapatokat a kőhíd melletti erdőbe, majd kezdjünk íjászokat toborozni. Vigyük ide a parancsnokot és egy gyógyítót, majd a kőhíd alatti átjáró védelmére húzzunk fel egy tornyot. Figyeljünk oda, milyen messzire építjük, az ideális az, ha mi még elérjük a híd javításán dolgozó katonákat, de a túloldalról nem tudnak visszatámadni. A torony után készítsünk egy katapultot, ennek segítségével pillanatok alatt le tudjuk rombolni a már elkészült hidat is. Az alsó híd védelmére elegendő a baleári parittyás osztag, csak rejtsük el őket az erdőben, onnan vígan leszedik a dolgozókat. Az íjászok mellett legyenek légiósok, ők biztosítják a védelmüket. A barbár lovasokra ne nagyon számítsunk, abban az esetben, ha túl sok ellenség kel át a hídon, egyszerűen megfutamodnak. Addig persze bevethetők, főként az északi hídon (ezzel ne foglalkozzunk) átkelt egységek ellen lesznek majd hatékonyak. Hozzávetőlegesen 600 barbárt kell megsemmisítenünk, mielőtt a támadás lendülete megtörik. Ezután már csak a városukat kell elfoglalnunk, ami a maximumra felduzzasztott sereggel nem lehet gond. A város közelében találunk egy remek helyet, sűrű erdő kiválóan védhető magaslaton. Vigyük ide az íjászokat, majd a lovassággal csaljuk a csapdába a barbárokat. A főerő után jöhet a város, a parittyások különösen jók a helyőrség gyors le-





bontásában. Vigyázzunk az erdőkben rejtőzködő vadászokkal (Hunters), meglepetésszerű támadásuk bármelyik egységünket ledarálja.

A LAND LOST IN THE MISTS. Commiust, a rómaiak követét a barbár britek fogságba ejtették, az ő kiszabadítása lesz a cél. Kezdetben nincs falunk, csak annyi katonával rendelkezünk, amennyit kezdéskor kaptunk, tehát vigyázzunk rájuk. Csaljuk tőrbe a fogadásunkra kirendelt barbárokat, majd a lovassággal semmisítsük meg a két katapultot a bal oldali szigeten. Tisztítsuk meg a magaslatokat az íjászoktól, majd nyomuljunk előre a szövetséges falu irányában (a nyugati falu az, a másikat egyelőre hagyjuk, a védelme túl erős). Vigyázzunk az erdőben bujkáló íjászokra, küldjünk rájuk légiósokat teknősbéka alakzatban. Vonuljunk végig a falu alatti magaslaton, majd semlegesítsük a támadókat. Az ellenség valószínűleg már elfoglalta a falut, szerezzük vissza. Erősítsük meg a védelmét tornyokkal, majd kezdjünk parittyásokat toborozni, legalább hat szakaszt. Képezzünk ki még legalább két légiós osztagot, majd vezényeljük a sereget a másik falu alá. Itt is találunk kis erdősávot egy magaslaton, ahonnan remekül el lehet érni a védőket. Pakoljuk tele a területet parittyásokkal, védjük őket légiósokkal, majd mehet a műsor. Ügyeljünk arra, hogy a légiósok ne rohanjanak vakon az ellenfél közé, a hold position parancs erre való. A feladatuk az, hogy feltartóztassák az ellenfelet addig, míg a parittyások elvégzik a piszkos munkát távolról. Ezután könnyűszerrel elfoglalhatjuk a második falut is, nem lesz nagy ellenállás. A terepen nagyon óvatosan mozogjunk, rendkívül sok ellenséges barbár várja érkezésünket. Az erődöt szemtől-szembe megostromolni őrültség, célszerűbb, ha hátulról próbálkozunk. Itt várakozik a szövetséges barbár hadsereg is, amint elérjük őket, csatlakoznak az ostromhoz. A várfal nyüzsög az íjászoktól, ellenük a katapultok a leghatékonyabbak (a nagy kőtömb helyett használjunk kartácsot). Három-négy katapult percek alatt megtisztítja a falakat, de számítsunk rá, hogy az első támadásnál az erődben lévő lovasság kitör. A falak megtisztítása után vigyük a belső udvarra a légiókat és a lándzsásokat a parittyások fedezete alatt. Az utolsó ellenség megsemmisítése után a követ szabad lesz, már csak vissza kell kísérni a kiinduló pontra, a tengerpartra.

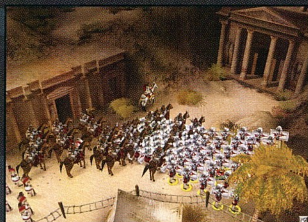
GREED. Crassus hadvezér a pártus hadjárathoz szükséges fedezetet Kis-Ázsia végigrablásával kívánja előteremteni. Első célpontunk legyen Tyre, a föníciai kereskedők által alapított kereskedőváros. Itt esélyünk sincs a diplomáciai megoldásra, harcolnunk kell. A magaslatokon bujkáló ellenséget söpörjük el a légiósokkal, majd rejtőzzünk el az íjászokkal a város feletti erdőségekben. Csaljuk ki a védőket, majd foglaljuk el a várost. Gyorsan húzzunk fel két tornyot a város északi és keleti oldalára, majd vigyük ide az íjászokat. Bizonyos időközönként az arabok támadásba lendülnek, ezeket a kísérlete-



ket még csírájában el kell fojtanunk. Ezután választanunk kell, kinek az oldalán akarunk tovább harcolni, a júdeai királyság vagy a szamaritániai falvakén. Maradjunk a szamaritánusok mellett, a júdeaiakat sokkal könnyebb legyőzni. Építsünk két tornyot a városukban, de egyelőre még ne támadjunk. Toborozzunk két parittyás egységet, majd vigyük a lovasságot arra az emelkedőre, ahol a júdeai ostromgépek állomásoznak. Vigyünk oda még két légiót, majd indulhat a támadás. A harc eldöntéséhez támadjuk meg a júdeai helyőrséget. A tornyokban lévő parittyások gyorsan lerendezik a védőket, az emelkedőn lévő katapultokat és íjászokat meg a lovasság aprítja fel. Vigyázzunk a fűben hasaló júdeai íjászokra, két légiós osztag kösse le az ő figyelmüket is. Júdea megtámadásakor a szamaritánusok a mi oldalunkra álltak, ezután közösen harcolunk a betolakodók ellen. Foglaljuk el Jeruzsálemet, majd nyomuljunk délre, Petra városába. A világ nyolcadik csodájaként emlegetett várost főként tevések alkotta, komoly erők védik. A város bevétele után vége a küldetésnek.

FEAR THE EAGLES. Kezdéskor azonnal vigyük a lovasságot a legközelebbi oltárhoz, és romboljuk le, így négy helyett csak három törzzsel kell csatáznunk. A többieket vigyük valamelyik emelkedőre, és ott ássuk be magunkat (íjászok hátul, elöl a légiósok és a lándzsások). Hamarosan megérkezik az első hullám, a beásott rómaiakkal szemben nincs esélyük. Amint a lovasság sikeresen lerombolta az oltárt, kapják hátba a barbár íjászokat. Az első hullám után építsünk védőtornyokat a falutól nyugatra lévő magaslatra. Négy torony elegendő is lesz, pakoljuk tele őket íjászokkal és parittyásokkal. Az erdőből hamarosan megérkezik a germán lovasság vezetésével az eddigi legkomolyabb támadás, de a jól felszerelt védőkkel ők sem bírnak el. Ezután képezzünk ki négy parittyás egységet, majd csapjuk hozzá a négy légióst, egy gyógyítót, egy druidát (ezt csak úgy képezhetünk ki, ha Commiust, a barbár parancsnokot visszük be a városba toborozni), valamint a két parancsnokot. Ezzel a hadsereggel megállíthatatlanok leszünk, de kerüljük a felesleges vérontást, a cél az oltárok lerombolása. A parittyások különösen alkalmasak ezeknek a kőtömböknek az elpusztítására. Ezután már csak az északi sereg vezetőjét, Cassivellaunust kell elintéznünk, és teljesítettük is Caesar parancsát.

COLD TREASON. Nagyon nehéz küldetés, talán az eddigi legnehezebb. Induláskor nincs vesztegetni való időnk, azonnal osszuk két csoportra a lovasságot. A germánokat, a parancsnokot és a gyógyítót rakjuk egybe, majd küldjük őket előre megtisztítani az erődhöz vezető utat. Kerüljük el jó messzire az ellenséges falut, később fogunk visszatérni. Szorosan menjen a nyomukba a maradék lovasság. Ne álljunk le harcolni nagyobb sereggel, keressük meg azt az utat, ahol néhány gyalogost kell csak elintéznünk. Az első ostromot az erőd még önerőből is képes visszaverni, a második során azonban be kell segítenünk. Figyeljünk a hátsó kapura, a faltörő kos azt próbálja beszakítani. A parancsnokság átvétele után gyártsunk parittyásokat, majd építsünk katapultokat a kapuk mellé (állítsuk agresszívra, és rakjunk bele kartácsot). A falakat pakoljuk tele íjászokkal és parittyásokkal, a falak tövében legyenek pa-







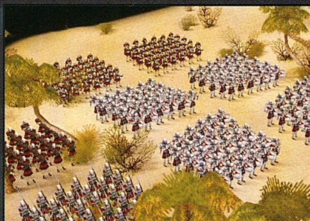
EGYPTIANS

Egység	Életerő	Kitartás	Sebesség	Támadás	Védekezés	Támadás (Távolra)	Hatótávolság
Slaves	Csekély	Közepes	Közepes	Csekély	Csekély	-	-
Archers	Csekély	Közepes	Közepes	Csekély	Alacsony	Közepes	Közepes
Guards	Alacsony	Közepes	Közepes	Alacsony	Alacsony	-	-
Soldiers	Közepes	Alacsony	Alacsony	Közepes	Magas	-	-
Nubian Archers	Közepes	Közepes	Közepes	Alacsony	Közepes	Magas	Nagy
Camel Riders	Magas	Magas	Gyors	Magas	Közepes	-	-
Camel Archers	Közepes	Magas	Gyors	Alacsony	Alacsony	Közepes	Közepes
Parthian Cavalry	Közepes	Magas	Gyors	Alacsony	Magas	Magas	Közepes
War Chariots	Kimagasló	Magas	Gyors	Magas	Magas	-	-

rancsnokok és gyógyítók. A germán lovassággal időnként törjünk ki, remekül lehet velük zaklatni az íjászokat. Folyamatosan javítsuk a kapuk sérüléseit, mert amennyiben az ellenségnek sikerül beszakítania, képtelenek leszünk megállítani az előrenyomulását. Vigyázzunk az ostromlétrákra és a katapultokra, elég egyet elnéznünk, és máris kész a baj. Az első két roham után fellélegezhetünk, sőt, akár ki is támadhatunk. A térképen lévő zöld egységeket a saját oldalunkra állíthatjuk, de ezt csak akkor érdemes megcsinálni, ha maximáltuk a létszámot. A végső győzelemhez két várost kell elfoglalnunk vagy lerombolnunk.

WHEN ALL HELL BREAKS LOOSE. Crassus pártus hadjárata katasztrofális eredménnyel zárult. Lovas íjászaik felmorzsolták a büszke légiókat, a rómaiaknak menekülniük kell. Gyorsan vigyük az íjászokat a toronyba, majd a légióval vonuljunk észak felé. Ezt a várost képtelenek leszünk megtartani, a cél az, hogy létrehozzunk két gyógyítót, két osztag parittyást, majd a vezérrel együtt elmeneküljünk az északi erdőségeken át. Ne próbáljunk meg szembeszállni az ellenséggel, túl sokan vannak. Kis csapatunkkal rejtőzzünk el az erdőben, ide szerencsére a lovasok nem tudnak utánunk jönni. Az üzenet után próbáljunk meg eljutni a másik római táborig, itt újabb erők csatlakoznak hozzánk. A harmadik várost kerülő úton érhetjük el, ehhez azonban le kell rombolnunk a keleti pártus várost. A parittyások szépen elérik a helyőrséget az erdőből, azt a néhány íjászt meg a légiósok tehetik ártalmatlanná. A délkeleti városban végre megvethetjük a lábunkat. Képezzünk ki további parittyás egységeket, majd vonuljunk át a kikötőbe. Sajnos a folyó másik oldalát katapultok vigyázzák, addig nem futhat ki a hajó, míg azokat nem semlegesítjük. Az utolsó ostromgép lerombolása után Crassust megölik, ez ellen nem tehetünk semmit.

HE WHO DARES... Vercingetorix, a gall vezér komoly fejtörést okoz Caesarnak, ezért a római hadvezér támadásba lendül annak szülőföldjén. Szerencsére a gallok között akad szövetséges is, Gobannitio törzsfőnök hajlandó segítséget nyújtani az embereivel együtt. Kezdéskor pakoljuk egy csoportba a lovasságot, a gyógyítót és a parancsnokot. Kezdjük el megtisztítani a környéket, válasszuk a magányos barbár osztagokat. Az emelkedőket egyelőre kerüljük el, az íjászok könnyedén megtizedelhetik a lovasságot. Támogassuk a lovasságot az íjászokkal, de nagyon vigyázzunk arra, hogy ne legyenek veszteségeink, szükségünk lesz minden fegyverforgatóra. Nyomuljunk északra, és keressük meg a törzsfőnököt. Vigyázzunk az erdőben ólálkodó íjászokra, őket a szokott módon, a teknősbéka alakzatba rendeződött légiósokkal támadjuk meg. Gobannitio beszervezése után gyűjtsük össze a seregét, majd villámgyorsan égessük porig a legközelebbi falut (a lerombolt falut az ellenfél nem tudja újraépíteni, így egységeket sem képezhet ki ott). Ne nagyon álljunk le harcolni, a délkeleti sarokban állomásozó felmentő sereget hamarosan nagy erejű támadás éri. Mielőtt ez bekövetkezne, vágtassunk oda, és vágjunk rendet az ostromlók között (az ottani parancsnok halálával is elbukjuk a küldetést).







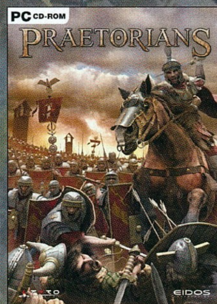
COMPO

Szeretnél egy eredeti Praetorians játék boldog tulajdonosa lenni? Válaszold meg az alábbi három történelmi kérdést, s tiéd lehet a három eredeti játék egyike.

- Hogyan mondják latinul azt, hogy a kocka el van vetve?
- Ki volt Egyiptom uralkodója Julius Caesar uralkodása alatt?
- Mikor és hogyan halt meg Julius Caesar?

A megoldásokat 2003. május 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf.: 210



A csata után folytassuk a terep megtisztítását, majd nyomuljunk északra, Gobannitio falujába. Az emberei azonnal átállnak a mi oldalunkra, így könnyedén legyőzhetjük a barbárokat. Ezután már csak a keleti falu maradt hátra, égessük ezt is porig a küldetés teljesítéséhez.

HOMECOMING. Crassus balsikerű hadjárata után a maroknyi túlélő elérte a fővárost. A szíriai erők segítségével kiűzhetik a provinciából a betolakodókat, de ehhez először el kell juttatnunk a parancsnokot a város alatt állomásozó erőkhöz. Kezdés után azonnal vigyük az összes katonánkat a híd túloldalára, majd keressük meg az erdősávot, mely mögött a szíriai szövetségeseink harcolnak. Minél előbb érünk oda, annál több katonát mentünk meg a hadjárat végére. A legfontosabb az egyiptomi gyógyító, őt mindenféleképpen életben kell tartanunk. Szegény az erdőben keres menedéket, de ott arab íjászok rejtőzködnek. Küldjünk a segítségére gyalogságot vagy légiósokat. Csata után a légiókat vezényeljük fel a dombra, állítsuk be mögéjük a parancsnokot, az íjászokat és a tevéseket. A kiserdőn keresztül hamarosan rengeteg ellenfél érkezik, a domb tetejére azonban nem látnak fel, így az íjászokkal alaposan megritkíthatjuk őket még a kézitusa előtt. Nagyon figyeljünk a núbiai íjászokra, ők a legveszedelmesebbek, mérgezett nyilaikkal pillanatok alatt káoszt okozhatnak. A harmadik hullám után építsünk egy tornyot a lerombolt híd mellé, majd küldjük be oda az íjászokat. Lőjük le a túlparton állomásozó íjászokat és tevéseket, majd építsük fel a hidat. Vigyünk át minden erőt a túlpartra (égessük fel magunk után a hidat), majd foglaljuk el a várost. Toborozzunk két praetorians egységet, valamint három parittyás osztagot. Csapjuk hozzájuk a parancsnokot, két gyógyítót, és mehetünk is tarolni. Az egyiptomi pap egyik kedvenc trükkje a délibáb létrehozása. E révén bármelyik egységünkről készíthetünk élethű másolatot, amelyet előre küldhetünk csaléteknek. Míg az íjászok célba veszik azt, mi szépen hátulról elintézhetjük az ellenséget. Vigyük a parancsnokot a fővároshoz, ahol újabb sereg csatlakozik hozzánk. Vonuljunk a másik falu ellen, majd a közelben lévő magaslatról romboljuk le a helyőrségét. Ezután az összes ellenség nekünk ugrik, de a jól védhető dombtetőt még csak meg sem tudják közelíteni. Az utolsó ellenséges alakulat megsemmisülésével a küldetés véget ér.



> **ROMANS**

Egység	Életerő	Kitartás	Sebesség	Támadás	Védekezés	Támadás (Távolra)	Hatótávolság
Aux. Infantry	Csekély	Közepes	Közepes	Csekély	Csekély	-	-
Aux. Archer	Csekély	Közepes	Közepes	Csekély	Alacsony	Közepes	Közepes
Spearmen	Alacsony	Közepes	Közepes	Alacsony	Alacsony	-	-
Bal. Slingers	Közepes	Közepes	Közepes	Alacsony	Magas	Magas	Közepes
Legionaires	Közepes	Alacsony	Lassú	Közepes	Magas	-	-
Equites	Magas	Magas	Gyors	Magas	Közepes	-	-
Archer Cavalry	Közepes	Magas	Gyors	Alacsony	Alacsony	Közepes	Közepes
Gladiators	Közepes	Közepes	Közepes	Kimagasló	Közepes	-	-
Praetorians	Magas	Közepes	Lassú	Magas	Kimagasló	-	-

WAR OF ATTRITION. A római helyőrségek éheznek a megszállt barbár területeken, a mi feladatunk lesz, hogy biztosítsuk a megsegítésükre küldött gabonaszállítmányt. A germán lovasság ismét kulcsszerepet játszik a küldetésben, bánjunk velük nagyon óvatosan. Parancsnok mindig legyen velük, az első szállítmány célba juttatása után kapott gyógyítót is vezényeljük melléjük. Kezdéskor derítsük fel a keleti erdőt, intézzük el az ott rejtőzködő barbár harcosokat. Vonuljunk ezután északra, és az íjászok fedezete alatt kapjuk el az ottani barbárokat. Kerüljük az erdő közepét, vadászok leselkednek az óvatlan rómaiakra. Ezek a láthatatlan harcosok a semmiből bukkannak elő, és iszonyú pusztításra képesek. Ellenük csak úgy védekezhetünk, ha farkasokkal felderítjük az erdő minden pontját. Ezután nyugodtan támadhatunk, felderítve nem olyan veszedelmesek. Tisztítsuk meg az erdőt a barbároktól az út mindkét oldalán, egyetlen szekér elvesztése is kudarcot jelent. Az északi erőd után vezessük a következő szekeret délre (mindig menjen elöl egy lassú egység, ezt fogják követni), ott újabb csapatok kerülnek a parancsnokságunk alá. Az utolsó erődöt jelentős sereg ostromolja, ezt is fel kell morzsolnunk. A legegyszerűbb az lesz, ha elrejtjük az erdőbe az íjászokat, a védelmükre rendeljük a barbár berserkereket és a légiósokat, majd a lovassággal odacsalogatjuk az ellenfelet. A harmadik szekér célba érésével ér véget a küldetés.

ALEA IACTA EST. Az itáliai polgárháború megkezdődött, Caesarnak most Pompeius légiói ellen kell bizonyítania hadvezéri képességeit. Kezdés után azonnal építsünk fel három tornyot (az egyik lándzsás hadosztályt képezzük át építőkké), majd vezényeljük oda a parittyásokat és az építőket. A légiósok rendeződjenek teknősbéka alakzatba, a gyógyító és a parancsnok maradjon hátul. Az ellenség hamarosan megérkezik, a védőtornyokban elhelyezett parittyások azonban eldöntik a csata sorsát. Igyekezzünk minél kisebb veszteségekkel megúszni a csatát, még sokáig nem fogunk tudni új egységeket toborozni. Pakoljuk a parittyásokat és a légiósokat egy csapatba a parancsnokkal és a gyógyítóval,







BARBARIANS

Egység	Életerő	Kitartás	Sebesség	Támadás	Védekezés	Támadás (Távolra)	Hatótávolság
Infantry	Alacsony	Közepes	Közepes	Alacsony	Csekély	-	-
Bowmen	Alacsony	Közepes	Közepes	Alacsony	Alacsony	Magas	Közepes
Pikemen	Közepes	Közepes	Közepes	Közepes	Alacsony	-	-
Warriors	Magas	Közepes	Közepes	Magas	Közepes	-	-
Berserkers	Kimagasló	Közepes	Közepes	Magas	Alacsony	-	-
Nobles	Magas	Magas	Gyors	Magas	Közepes	-	-
Mounted Bowmen	Közepes	Magas	Gyors	Alacsony	Alacsony	Közepes	Közepes
Hunters	Közepes	Közepes	Közepes	Közepes	Közepes	Magas	Közepes
German Cavalry	Magas	Magas	Gyors	Kimagasló	Magas	-	-



majd szép lassan morzsoljuk fel az ellenséget a folyónak ezen oldalán. Igazán nagy ellenállásba csak nyugati hídnál ütközünk, itt az erdőben gladiátorok és légiósok várnak minket. Az emelkedőről szépen megtisztíthatjuk a túlpartot, a parittyások nélkül lehetetlen lenne áttörni ennyi ellenfélen. Építsük fel a hidat, majd a megmaradt csapatokkal gyorsan fussunk be a falu melletti kis erdőbe. Jövetelünkre a faluhoz tartozó milícia fellázad, és átáll a mi oldalunkra. Segítsünk nekik legyőzni Pompeius légióit, a hálájuk nem marad el. A falu melletti kis erdőben ellenséges germán lovasság rejtőzködik, legyen rájuk gondunk. Toborozzunk praetorians osztagokat, majd látogassuk meg a semleges aconai milíciát (a déli lovasság). Először nekünk támadnak, de a parittyások rohama észre téríti őket, inkább átállnak. Sikereinket látva a másik falu is átáll, a gond csak az, hogy a közeli emelkedőt kisebb hadsereg tartja megszállva. Őket könnyű lesz elintézni, egyszerűen pakoljunk parittyásokat a magaslat melletti erdőbe, majd a solymár madarát küldjük felderítésre. Az emelkedőn lévő ellenség nem lát az erdőbe, már csak idő kérdése, mikor unja meg, és lendül ellentámadásba. Itt jönnek a képbe a testőrök, ők könnyedén elintézik a kitörő ellenfeleket. Javítsuk meg valamelyik hidat, majd felduzzadt hadseregünkkel szabadítsuk fel az utolsó várost is. A küldetés akkor ér véget, ha Pompeius seregének utolsó katonáját is legyőztük.

A WAR IN THE MOUNTAINS. Pompeiust legyőzték, Görögországban szervezi újjá a légióit. Hispániában eközben a vezér nélkül maradt hadosztályok megpróbálják a lehetetlent: áttörni a Pireneusokon, melynek átjáróit a Caesarhoz hű erők tartják ellenőrzésük alatt. A két szövetséges falu közül csak az egyiket irányítjuk mi, de a küldetés teljesítéséhez mindkettőt meg kell védelmeznünk. Először is keresnünk kell egy jól védhető magaslatot. Ez a pont a falutól délkeletre található, közvetlenül a vizes rész felett. Az erdőben rejtsük el a légiókat, a testőröket és az íjászokat (legyen mellettük két gyógyító és egy parancsnok). Az emelkedő végén találunk egy sík területet, pont elég ahhoz, hogy felépítsük ott a katapultunkat (állítsuk agresszívra és kartácsra). Képezzünk ki parittyásokat és még egy osztag testőrt, majd vigyük őket a többiekhez. Hamarosan megindul a nagy ostrom, minden erőnkre szükségünk lesz a győzelemhez. A lovasságot és a lándzsásokat vonjuk vissza a szövetséges faluhoz, az ottani védőknek szükségük lesz a segítségünkre. A falu védelmére építsünk tornyokat, ezek rövid időre feltartóztatják az ellenfelet, időt adva a felmentő seregnek. A vezető nélkül maradt hadosztályok közül kettő hamarosan átáll Caesar oldalára, a vezetőiket meg kell védelmeznünk. Igazából csak az első parancsnok megvédése okoz gondot, a második átállása után a küldetés véget ér.

LET THE HUNT BEGIN. Az inváziós hadsereg fele már megérkezett Macedóniába, a másik fele bármelyik pillanatban behajózhat. Az erőd ugyan jól védhető, de a segítségünk nélkül az utánpótlás a parton ragad. Képezzünk ki gyorsan íjászokat, de csak addig, míg elegendő becsületpont összejön a parittyásokhoz. Még a roham előtt küldjük el a szekér aranyat a zsoldosoknak egy légiós és két lándzsás osztag felügyelete mellett. A pénz leszállítása után a barbárok csatlakoznak hozzánk, a bevetésükkel azonban várjunk addig, míg az inváziós hadsereg mozgásba lendül. Az első támadást a nyugati kapunál kell feltartóztatnunk, itt az ostromgépek jelentik a legnagyobb veszedelmet (ellenük a paritytyások a leghatékonyabbak). A lovassággal időnként törjünk ki, és intézzük el a fedezet nélkül maradt íjászokat (parancsnok és gyógyító mindig legyen ott a rajtaütéskor). A második roham a délkeleti sarokból jön, csoportosítsuk át az erőket a nyugati oldalról. A támadás alatt képezzünk ki két











praetorians osztagot, majd a parittyásokkal együtt támadjuk meg a legközelebbi falut (Nymphaeum). A falu melletti emelkedőn íjászok rejtőzködnek, a lovassággal intézzük el őket. Támadjunk a testőrökkel, őket a parittyások hátulról támogassák, és ne feledjük az erődben a két gyógyítót, valamint a parancsnokot sem. Romboljuk le a helyőrséget, majd amint az utánpótlásunk megindult az erőd felé, rohamozzuk meg az ellenség állásait. A harapófogóba fogott ellenfél hamar elvérzik, most már csak vissza kell kísérni a szövetségeseinket az erődbe. Útközben Pompeius erői még megpróbálnak megállítani, de az egyesült sereggel szemben semmi esélyük.

THE END OF THE REPUBLIC. Caesar fényes győzelmet aratott Pompeius seregein, a túlélők egy erődben sáncolták el magukat. A környező városokban ellenséges zsoldosok leselkednek ránk, meg kell találnunk a módját, hogy a magunk oldalára állítsuk őket. Induljunk el keletre, szép lassan tisztítsuk meg az utat az egyiptomiak táborához. Rejtőzködjünk el az erdőben, majd a testőrökkel csaljuk a felállított csapda közelébe az egyiptomi katonákat. Koncentráljunk a vezérre és a gyógyítóra, nélkülük a zsoldosok átállnak a mi oldalunkra. Ezután képezzünk ki núbiai íjászokat a városban, mérgezett nyilaikkal könnyedén végeznek az erőd védőivel. Vigyük őket a várfal melletti erdőbe, majd a solymár segítségével derítsük fel a terepet. Ezzel a módszerrel szép lassan leszedhetjük a védőket, ezután már csak be kell törnünk a kaput, és lerombolnunk a kaszárnyát.

THE BATTLE FOR ALEXANDRI. Az egyiptomi lázadók orgyilkosa végez Pompeiussal, ráadásul az őt üldöző római sereget is csapdába ejtették a Nílus deltájánál. Kezdéskor vigyünk gladiátorokat és légiósokat a várfal alatti erdőkbe, különben az ott rejtőzködő íjászok vígan leszedik a tornyokba küldött parittyásokat. Figyeljünk a kapuk állapotára, bár ha idejében észrevesszük a faltörő kosokat, akkor nem lehet gond. A betört kapu itt nem jelent olyan nagy veszedelmet, elegendő sereggel rendelkezünk, hogy megvédjük a bejáratokat. A védelem megszervezése mellett gondolnunk kell az ellentámadásra is, készítsünk elő egy ütőképes kis sereget (négy praetorians, négy parittyás, két gyógyító és egy parancsnok megteszi). Induljunk el velük nyugatra, majd végezzünk az ott lévő lázadókkal. Kis idő múlva a lázadók stratégiát váltanak, a hajók elfoglalásával akarják térdre kényszeríteni a rómaiakat. Ezt mindenképpen meg kell akadályoznunk, el kell süllyesztenünk a szállítóhajókat. A lázadók azonban nagy erőkkel védik a kikötőt, ezért érdemes a végső támadás előtt összegyűjteni a zöld színnel jelölt szövetségeseket. Az utolsó hajó elsüllyesztése után a küldetés véget ér.

FRIENDS AND ALLIES. A júdeai és a szír szövetségesekkel karöltve megkezdődik a végső ütközet. A feladatunk két részből áll: megvédeni a szövetségesek falvait, valamint elfoglalni vagy megsemmisíteni az ellenség településeit. Első lépésben koncentráljunk a védelemre, erre főként a júdeai barátainknak lesz szükségük. Vezényeljünk oda néhány íjász és testőr osztagot, nagyon sokat segíthetnek a védőknek. A terület tömve van őrtornyokkal, innen núbiai íjászok támadnak mérgezett nyilaikkal. Legyőzésükhöz használjunk parittyásokat, természetesen gyógyító fedezete mellett. Az első néhány roham után a támadások lendülete megtörik, ráadásul a szövetségeseink is egyre jobban erőre kapnak. Innentől kezdve miénk a győzelem, már csak a falvakat kell lerombolnunk.













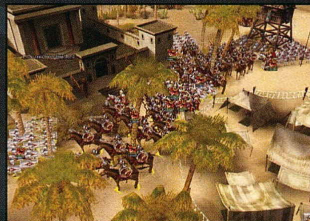
JUST ONE...MORE...FIGHT. Caesar a dicsőséges egyiptomi hadjárat után sem térhet vissza Rómába. Pompeius fiai Hispániában szervezkednek, az egész tartományt fellázították. Maroknyi seregünknek jutott a feladat, hogy végezzen az áruló Titus Labienusszal. A küldetés első részében sereget kell gyűjtenünk az ostromhoz. A térségben lévő zsoldosok csak akkor állnak át a mi oldalunkra, ha a leromboljuk a táboruk közepén lévő sátrat. Először támadjuk meg a barbár tábort, amelyet a nyugatra lévő emelkedőről az íjászok gond nélkül elérnek (az emelkedőt védő núbiai íjászokat sajnos meg kell ölnünk, kár értük). Erdőkbe egyelőre ne menjünk be, rengeteg vadász rejtőzködik a sűrűben, viszont a barbár törzsfőnök átállása után ezek szövetségesek lesznek. A második célpontunk legyen az egyiptomiak tábora. Kerüljük el az emelkedőt, támadjunk arról az oldalról, ahol a vadász osztag rejtőzködik. Óvatosan vonuljunk át a mezőn anélkül, hogy Labienus gladiátorai és testőrei támadásba lendülnének. Az egyiptomi sátrat az erdőből kell lerombolni, így a római zsoldosok nem támadnak meg. Ők lesznek egyébként a harmadik célpontunk, persze az ő táborukat is védi egy gladiátor és egy testőr osztag. A gladiátorok hálója ellen a teknősbéka alakzattal védekezhetünk legjobban. A rómaiak átállása után már csak Labienus magánhadseregével kell megbirkóznunk. A római tábor alatt lévő emelkedőről remekül kilőhetjük a katapultokat, a három praetorians gárdát pedig a núbiai íjászok intézhetik el mérgezett nyilaikkal. A délnyugati sarokban is ellenséges csapatok lapulnak, három ballista és három gladiátor egység. Ezeket sajnos nem tudjuk az emelkedőről megsemmisíteni, ezért érdemes kicsalogatni őket a nyílt terepre. A ballistákkal legyünk nagyon óvatosak, komoly veszteségeket okozhatnak (az erdőkben rejtőzködő parittyások viszont pillanatok alatt elintézhetik). Szedjük össze a szövetségeseinket, majd keljünk át a folyón. Itt építsünk fel annyi tornyot, ahány távolsági fegyverrel ellátott egységünk van (parittyások, núbiai, barbár, egyiptomi vagy római íjászok, vadászok), majd csalogassuk az ellenfelet a tornyok közelébe. Látogassuk meg a folyó túlpartján lévő falut, majd az átállt egységekkel karöltve ostromoljuk meg az erődöt. Törjük be a kaput, majd a kavarodást kihasználva intézzük el a tevésekkel Labienust. Az ő halálával a hadjárat véget ér. ■ **MOCSY**

TAPASZTALAT

Szint	Tapasztalati pont	Támadás/Védekezés bónusz (római)	Támadás/Védekezés bónusz (barbár)	Támadás/Védekezés bónusz (egyiptomi)
0	0	0%/10%	10%/0%	5%/5%
1	200	2%/15%	15%/2%	8%/8%
2	500	5%/20%	20%/5%	13%/13%
3	1500	7%/25%	25%/7%	17%/17%
4	4000	10%/30%	30%/10%	20%/20%









MULTI SHOT

Szívélyes üdvözletem mindnyájatoknak! Mint azt már gondolom, konstatáltátok, lapunkat szomorú változások érték, ám – micsoda közhely – az élet megy tovább. Bár nem egy rovat megszűnt, az előző számban debütált Multishot él, és remélhetőleg egyre inkább virulni is fog. Az egyszerűség kedvéért bombázzatok engem mindennemű észrevétellel, ill. kritikával, a postafiókom úgyis betelt. (Mire ezt olvasod, kitakarítom.) Meglepetéssel nem szolgálhatok erre a hónapra: azt láthatjátok, amit megígértem. És én nem ígérhettem mást, mint vért és könnyeket... UT modba meg bonus packbe ágyazva. Vágjunk bele!

Íme a kényszerűen elhalasztott interjú! Olvassátok, és lássátok, mily' ígéretes mű készül SirKhan mester csapatának budapesti rezidenciáján!

Adjon Isten, nagyfőnök! Vázolná modifikációja főbb jellegzetességeit, egyedi vonásait a konkurenciához képest?

A mod a második világháborús csaták főbb színhelyein viszi keresztül a játékosokat. Egyelőre három választható féllel kezdtük meg a fejlesztéseket, ez később azonban még bővülhet.

Eredetileg úgy indult az egész projekt, mint a linux-elv, tehát mindenki hozzáadhatott volna valamit a játékhoz. Nem kellene éveket várni egy-egy verzió újabb megjelenésére, hanem mondjuk, hetente érkezne egy-egy beta kiadás, amely árulkodna arról, hogy a fejlesztés hol tart, merre is halad. Így az emberek mindig soron tudnák követni, hogy milyen újdonságok találhatók a MOD-ban, illetve egyből jelezhetnék, ha valami tetszik, ill. nem tetszik nekik.

A leglényegesebb újítás azonban a hadjárat-alapú játékmenet. A történet a valós eseményekhez igazodik, melyek ténylegmegtörténtek, és a kronológiai sorrendet is be fogjuk tartani. Fogadok, nem voltam világos, így hozok egy példát :) Indulunk Lengyelországban a németek lerohanásával. A két fél adott, ám ha a történelem nem ismétli magát, és a németek nem győznének, akkor nem történik meg a mapváltás, hanem addig játsszák újra az ütközetet, amíg a lengyel védők el nem esnek. Természetesen az unalom elkerülése érdekében a csapatokat lehet cserélgetni, objektív-alapú mellékküldetéseket betenni stb. Ha sikerült bevenni az adott várost, akkor a játék is szépen halad tovább, akárcsak anno. Gyakorlatilag single player vonásokkal tarkított multiplayer alapú játékot fejlesztünk. :)

Végre egy friss ötlet! No, és hány emberre lesz szükség az élvezetes játékhoz?

Az adott pályától függ! Egy jó kis romos városban, amelyik a sniperek melegágya, elég egy-két ember, hogy borzasztóan izgalmas meneteket lehessen nyomni, de egy hatalmas csatamezőn természetesen változik a helyzet. Megpróbáljuk úgy megoldani, hogy a felső határt ilyen mapeken csak a játék motorja szabja!

Botmeccs?

Szeretnénk mindenképpen, hiszen sajnos még nem mindenki rendelkezik a játékokhoz megfelelő internetkapcsolattal. A programozónk már elkezdett ismerkedni a pontos megvalósí-

tással, reméljük, sikerül neki(k) valami nagyon frappánsat összehozni!

Való igaz, az olvasókkal együtt most már egy csomóan reméljük. Milyen tájakon legeltethetjük a szemünket?
Az első megbeszéléskor rögtön 20 féle helyszín eszünkbe jutott... A kérdés az, hogy hány mapper jelentkezik, és ők milyen tempóban tudnak haladni! De annyit elárulok, hogy Budapest is szerepel a tervek között! :)

Ó, ez felcsigázott, de remélem, nem bombázni kell... Apropó, milyen és mennyi stukker kerül implementálásra?
Pontos leírásokat nem szeretnék adni, hiszen akkor ez az interjú többoldalnyi helyet foglalna el, de annyit elmondhatok, hogy minden félnek lesz legalább 5-6 fegyvere, köztük a puskára szerelhető tőröktől a gránátfüzérig mindent megtalálhattok majd a játékban! Igyekeztünk úgy összeállítani a repertoárt, hogy ne a minden második (és ma egyébként is dömpingben lévő) világháborús game-ben megszokott fegyvereket implementáljuk!

Képecskéket, netán alfát mikor láthatunk? Sajnos ez az emberhiány miatt még odébb van. A pontos terveken rengeteget dolgoztunk Genezis barátommal, már minden elő van készítve, csak vállalkozó kedvű fiatalokat várunk, akik (bármiben) a segítségünkre lehetnek!

Mennyi és milyen képzettségű emberre lenne szükségetek, és azokkal nagyjából mikorra készülne el a mű?
Egyelőre sajnos nagyon kevesen vagyunk, mert hirtelen mindenkiben nagy a fellángolás, de aztán miután rádöbbennek, hogy egy játék megalkotása nem 2 perces munka, egyből elmegy a kedvük... Jelenleg 4-en vagyunk összesen, akikre biztosan lehet számítani. De mint azt már az előbb kifejtettem, ahogy megjön az erősítés, egyből neki is láthatunk a munkálatoknak, és 15-20 ember folyamatos segítségével az első verziók szerintem 2-3 hónap alatt elkészülnének. Természetesen, már említettem, hogy a linux-elvet kívánjuk követni, így az első verzió alatt nyilván nem a teljesen bugmentes világrengető csodát kell érteni! :)



Azért a későbbiekhez nagy reményeket fűzünk. Köszönjük, hogy megismertetted velünk ezt az ígéretes TC-t!
Ha pedig Neked, olvasónak módodban áll segíteni, bízom benne, hogy tudod, hol a helyed!

UT2003 – EPIC BONUS PACK 01

Annyi átalvatlan éjszaka után az előző lapzárta előtt végre megérkezett. Mindent ígért, mit csak egy ingyenes kiegészítőtől elvárhattunk, és az ígéreteket be is váltotta. Lássuk, mi tartozik bele eme szubjektív „minden" kategóriájába!

Három új játékmóddal gazdagodtunk (gyanús ez a szám, mikor a natúr UT2003 4 éves fejlesztés után mindössze 2 újszerű, ám roppant élvezetes mókát vonultatott fel). Elsőként nézzük a Last Man Standinget, mellyel az elöd is rendelkezett, így sok szót nem vesztegetünk rá. Deathmatch megadott számú respawn lehetőséggel, melyeket felélve (illetve stílusosan: leélve) kiesünk a játékból, és lesheтjük, hogy ki lesz a mindenkit túlélő győztes a bennmaradtak közül. Elbujdosni nem nyerő, mert kempelés esetén a program hamar felhívja játékostársaink figyelmét hollétünkre. A magam részéről inkább maradok a sima DM-nél.

A Mutant már jóval eredetibb fejlesztés. A meccs elején véletlenszerűen kisorsolásra kerül a „mutáns" kiléte, aki aztán dupla sebzéssel, láthatatlansággal, végtelen tölténnyel és eleinte tetemes, ám öldöklés hiányában folyamatosan csökkenő életerő-mennyiséggel láthat neki a kaszabolásnak, míg társai egy, a képernyő közepén ormótlankodó radar segítségével vadásznak rá. A vadászok ilyenkor egymást nem sebzik, és aki lekapja a vadat, természetesen mutálódik. Hogy az élet ne legyen ilyen egyszerű, a legalacsonyabb pontszámú játékos „bottom feeder" (kb.: talpnyaló) státuszt kap, és egyúttal lehetőséget bárkinek a lelövésére egészen addig, amíg nem ő áll rangsor alján. Rövidtávon élvezetes, ám én most is hamar kényszert éreztem a régi játékmódokra való visszaválтásra.

Az Invasionben hullámokban ránk rontó Unreal 1-es – újramodellezetlen és -textúrázatlan –szörnyekkel kell megbirkóznunk, a fenti módokhoz hasonlóan bármelyik deathmatch-pályán. Ha egy hullámot legyűrtünk, az invázió alatt elhullt társaink (vagy ha saját magunk haltunk bele, mi) felélednek, és tíz másodperc múlva jön a következő, erősebb szörnyekkel ellátott adag. Tápolni nagyon kevés az idő, a csapatban mozgásra (egymás hátának fedezése) és a kulcsfontosságú pontok (nagy pajzs, jó fegyverek) ügyelnünk kell! Az akció végig feszült tempójú, és az egyéni pontszámok megfelelően eljelentéktelenednek ahhoz, hogy ténylegesen vállvetve küzdhessünk, ami valóban remek élmény. Szubjektív megítélésem szerint a csomag legértékesebb darabja.



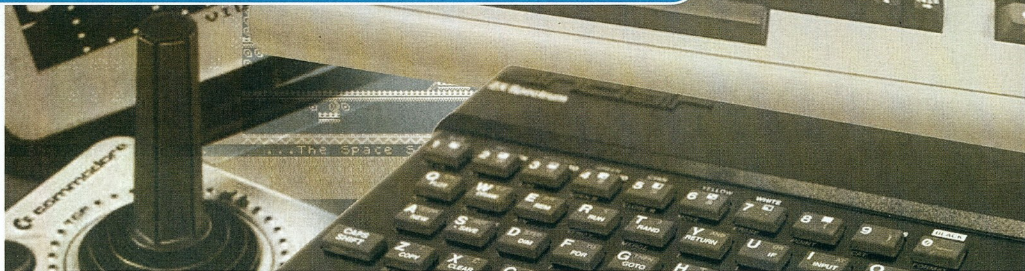
Természetesen ez még közel sem minden. 6 dm, 2 ctf, 1 br és 1 újabb dom pályán duhajkodhatunk, melyek némelyike csodálatos tervezői zsenialitásra vall, és végig izgalmas küzdelmet biztosít, ám sok csak új látvánnyal bombázza szemünket, igazi élményt nem nyújt. Képeket mellékeltem, részletesen kitérni rájuk sajnos nincs hely. Jóval nehezebb lenne vizuálisan bemutatni a 3 új kommentátorhangot, melyeket a sokáig hallgatott, túlpörgetett amcsi showman után már epedve vártam... feleslegesen. Az úgymond gonosz hang annyira rideg és félelemkeltő, mint Uhrin Benedek, a „szexinek" meg „felizgatottnak" bélyegzett bemondólány pedig túlfűtött sikoltozás helyett nagyjából egy munkaideje végén járó, rezignált telefonszexes kisasszony színvonalát produkálja. Egyedül a „női" hangról állítanám teljes biztossággal, hogy megfelel az elnevezésének. Valóban nőt hallhatunk – annak unalmas, érdektelen és lelketlen hangját. Summa summarum, az összes hiányosság ellenére is csak hálát adhatunk az Epicnek, amiért fogyasztóival minden további juttatás nélkül ilyen színvonalon hajlandó törődni. A beszerzés fokozottan ajánlott!

UT2003 – EPIC BONUS PACK 02

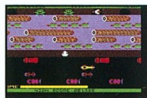
Nem, nem zuhant a nyakunkba ilyen rövid idő alatt a második kiegészítés, mindössze információk érkeztek róla. 3 dm, 2 ctf, 3 br és végre 3 újabb dom (a legelhanyagoltabb a pályák terén) térkép felett legeltethetjük tekintetünket akár 3 új modell látószervén keresztül. Játékmódok terén Cliffy bácsiék csak egyről tettek említést, ez pedig Hunt névre hallgat, és a vadászat célpontjául egy „nali nyulat" jelöltek meg. Talán emlékeztek még az Unreal legizgalmasabb multi típusára, a DarkMatchre. Nos, a következő bonus pack ezt hozza vissza egy mutátort adva kezünkbe, mellyel sötétbe boríthatjuk a pályákat, és csak fegyverünkre szerelt fényszórónkkal tájékozódhatunk, és szúrhatjuk ki az ellent. Nyamm!

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. Kétségbeesetten bámulom a karakterszámlálót! A limitet ismét tisztességesen túllépve kénytelen vagyok belátni, hogy még vágás árán sem tudok apró híreket bepréselni, az említett Troopers-előzetesről nem is beszélve. Különösképp bánt, hogy a számomra oly' kedves Quake és Wolf élet eseményeire még pár pillanat erejéig sem tudtam kitérni. Tessék tehát elregélni, hogy mit szeretnétek látni ezeken az oldalakon, és aktívan rajongani, hogy mindez be is férhessen! **LORD LUCAS Z**

RETROGAMER



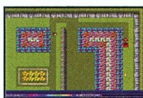
A napjainkban tapasztalható játékáradat olyan iparág végterméke, amelyiknek létrejötte sokunk szeme előtt zajlott le. Az alig több mint két évtizeddel ezelőtt hódító útjára indult házi számítógépekben a játékok termékeny talajra leltek. Az első játék, az első szimulátor, az első végigjátszás mindenki számára meghatározó élmény marad. Ahogy az idő telik, úgy szépíti az emlékeket, azok pedig könnyen elszakadnak a valóságtól. Az emulátorok segítenek abban, hogy élményeinket újra felidézzük, ám ez gyakran igen kiábrándító eredménnyel jár. Amikor régi kedvencünk 160x200 képpontban feltűnik egy 17"-es monitoron, nehezen ismerjük el, hogy heteket töltöttünk el előtte lázban égve. Ezek a tapasztalatok és a sok, feledésbe merült eredeti ötlet iránti vágy némelyeket arra késztet, hogy elővegyék, és nemcsak leporolják, hanem ki is fényesítsék az antik játékokat. A régi 8 vagy 16 bites játékok új grafikával, új hangokkal már azoknak is kellemes perceket szereznek, akik elkerülték a mintául szolgáló halhatatlan neveket. Az idő kerekét visszafordító, a CD-mellékleten is megjelenő új rovatunkban a felidézett játékok mellett bemutatjuk a legjobban sikerült újraélesztéseket.

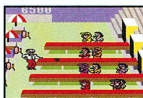


FROGGER 1981. A rovatunkat igazi klasszikussal kezdjük, amely mindjárt két olyan nagy nevet is megjelenít képernyőjén, mint a Sega és a Sierra. Az előbbinek köszönhetően a játék valójában arcade konverzió, amelyet annak idején játéktermekben talán húszforintos érmékkel lehetett kipróbálni. A már számos feldolgozást megélt ötletnek egy olyan felújítását választottuk, amelyik a legjobban követi az eredeti játékmenetet. Igaz, ezúttal már 3D-ben, kellemes zenei körítéssel.



HOVER BOVVER 1983. Továbbra is a nyolcbites korszak elején maradva egy egészen infantilis játékra bukkanunk. A sztori szerint a szomszédtól „kölcsön vett" fűnyíróval nekiállunk a kertet rendbe tenni, ám nemcsak a dühös szomszéd, de kutyánk sem nézi ezt jó szemmel. Őket kikerülve, még a virágoskertje miatt aggódó kertészt is szemmel tartva kell fűnyírónkkal bejárni a füves területet. A fejlesztők a fűnyírókat azóta is méltatlanul mellőzik. Jeff Minter egykori ötletét négy lelkes alak öltöztette új köntösbe azonos címmel, azonos játékmenettel.





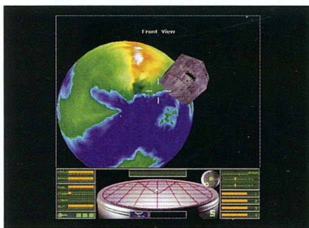
TAPPER 1983. Az eredeti ötletek egyik mintája a Tapper, melyben egy csapost irányítva kell megállni helyünket a szomjazó tömegben. Az üres korsókat elkapni, újratölteni és közben a pultok között rohangálva mindenkit kiszolgálni igazi kihívás. A több pálya, az átvezető itt a piros, hol a piros játék az egyik kedvencemmé tette, főleg az utóbbi időkben (a szellemi leépülés biztos jele). A játéknak több változata is készült különböző sermárkák reklámozására.



Sajnos a csekély számú felújítás nem ér fel hangulatában az eredetivel, bár sokkal jobban néznek ki. A grafikailag felújított Beertender mellett érdemes kipróbálni az eredetit is, mely jó példával szolgál a grafika másodlagos szerepének a játékokban.



ELITE 1985. Nehéz kellő tisztelettel beszélni erről a játékról, amely sokak szerint minden idők legjobb játéka. Megjelenése után Elite klubok alakultak, ahol - internet nem lévén - a játékosok rendszeresen összejöttek tapasztalatot cserélni. Szinte minden 8, 16 bites platformra elkészült a játék, melynek népszerűségét talán leginkább az addig nem látott szabadság jelentette. A játékos döntötte, el, mivel keresi meg a pénzt hajójának fejlesztésére. A kereskedelem és a fejvadászat legális munkái mellett rátérhettünk a csempészet vagy a kalózkodás üldözött, ám annál izgalmasabb útjára. Az ötlet születése egy csillageffekt-rutinból nőtte ki magát. Az Elite űrhajó-szimulációjának drótvázas, lassú, csaknem fekete-fehér grafikája ellenére hónapokat lehetett eltölteni mellette. Emlékszem, amikor áhítattal olvastunk legendákat a Spectrum változat hatalmas, több kilométeres hajóiról, amelyek a szupernova-robbanás elől evakuálják a naprendszert. Bár a legendának nem volt alapja, mégis jól jelzi, mekkora szerepe volt a játékosok képzelőerejének, ami képes volt helyettesíteni bármilyen GeForce teljesítményt. Az xElite az eredeti 8 bites változat textúrázott felújítása.



LÁZI

SHAREWARE JÁTÉKOK

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, nekem néha elegem van a tökéletes grafikával megáldott, fél winchestert elfoglaló játékokból, és kicsit vágyom vissza abba az időbe, amikor még „nagylemezen" vittük a havernak a játékokat; tömörítés nélkül, ráadásul egy darabra ráfért annyi, hogy egész este elszórakoztunk. Ha meguntuk az egyiket, akkor jött a másik, és nem kellett megvárni, mire a 2 GB install feltelepült. Ma ilyen karakterű gamék a shareware cuccosok, és legfőbb tulajdonságuk az, hogy kis méretükön kívül legálisan letölthetjük őket ingyen. E számtól kezdve bemutatok pár ilyen programot, melyeket a CD-n természetesen megtaláltok.

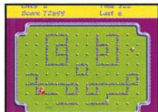


LOCOTRESS V1.0. Igazuk van azoknak, akik azt mondják, hogy minek túlbonyolítani a dolgokat. Ez igen ötletes játék, az alaphelyzetben zárt pályán haladó csillének kell úgy módosítani az útját, hogy átguruljon az aranyhalmon. Pályáról pályára haladva egyre nehezebb dolgunk lesz, mert többet és többet kell változtatnunk, valamint a pálya alakját is egyre bonyolultabbra kell tervezni. Ja, persze az egész időre megy, tehát nem érünk rá sokat gondolkodni. A síndarabok mozgatása igen egyszerű: ha rálépünk a mezőre, ahol van ilyen, akkor az automatikusan arra a négyzetre ugrik, ahonnan mi odaléptünk. Grafikája nem egy csoda, de így az igazi. Próbáljátok ki, jó móka! Méret: 511 KB

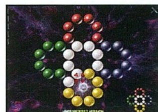
ICEMANIA V1.2. Szintén logikai játék, nem is akármilyen. A feladat nagyon egyszerű: egyszínű háromszögből négyet kell egymás felé fordítani, és akkor azok felrobbanva eltűnnek, végül pedig nem marad egy sem. Ez az elmélet. Viszont gyakorlatban megoldani nagyon nehéz: nem elég ide-oda kattintgatni, stratégiát kell kialakítani, hogyan haladjunk egyre lejjebb. Ha valakinek ez a mód nem eléggé nehéz, akkor a Shaker vagy Stormer funkciókat is bekapcsolhatja, ekkor helyzetünk annyiban nehezedik, hogy idővel kapunk egy újabb sort, így - ha nem vagyunk eléggé gyorsak -, játszmánk örökké fog tartani. Grafikai megoldásai szépek, kellemes időtöltés annak, aki gondolkodni is akar! Méret: 2,38 MB



TANGRAM 3D. Ez egy kicsit más műfaj, mint a fentiek. Biztosan ti is ismeritek azokat a fa kockajátékokat, amelyekből szép formákat és alakokat lehetett kirakni a szőnyegen. Van piros, meg kék, meg mindenféle színű és formájú. Ha minden igaz, akkor utoljára az oviban használtam ilyet, úgyhogy kellemesen nosztalgiáztam az amúgy nagyon szép grafikával rendelkező program segítségével. Sajnos az ingyen verzióban csak egy alakzatot próbálhatunk ki, de a betöltéskor megmutatják a többit is. Tehát, marad nekünk a hattyú, amelyik így elsőre egyáltalán nem hat bonyolultnak, ám itt jön közbe a 3D, és egyből nincs olyan könnyű helyzetünk. A kezelés nagyon egyszerű, csak az egeret kell használnunk. Próbáljátok ki. Méret: 2,73 MB



CLU CLU LAND. Aki ismerte a Dyna Blastert, annak a játék kicsit ismerős lehet. Célunk ugyanaz: pusztítsuk el ellenfeleinket, bár most nem lesz ehhez bombánk, hanem kis lényecskénket irányítva, buborékokkal keríthetjük be őket. Ha nagyon nem akarnak a jó irányba menni, akkor el lehet kábítani a „szörnyeteget", és nemes egyszerűséggel betolni a csapdába. Kapunk extra cuccokat is, ezeket felvéve sokkal eredményesebben harcolhatunk. Élvezetes időtöltés, jó grafika, hosszú időre le tud kötni. Méret: 4,34 MB



MAGIC RING. Érdekes logikai program, engem a Rubik-kockára emlékeztet. A lényeg, hogy adott több, színes golyókból álló, összefonódó gyűrű, és a gép ezeket forgatja el. Nekünk már csak vissza kell állítanunk az eredeti helyzetet. Sokan mondták Rubik játékára is, hogy egyszerű, de hát azt hiszem, ez nem volt igaz akkor sem, és így van ez jelen esetben is. Az egyre magasabb szintű pályákon egyre több időt töltöttem gondolkodva, próbálkozva, és nem is tudtam megoldani az összes feladványt (ahogy a kockát sem raktam ki annak idején). A grafikája szép és a zenéje is hangulatos, mely a régi „filinget" hozza vissza. Méret: 1,59 MB



MAGE BROS. Végre jó kis mászkálós, gyűjtögetős változat, ráadásul 3D-s grafikával. Nagyon szépen kivitelezett ügyességi játék, engem kicsit a konzolos progikra emlékeztet (PS1). A történet lényege, hogy a varázsló elmegy jobbá tenni a világot, amit az elé kerülő lények elpusztításával kíván véghezvinni. A zene is el van találva, jól illeszkedik a hangulathoz, és akinek ennyi nem volt elég, annak még egy csalogató: ketten is lehet játszani! A kék és a piros varázsló összefogva legyőzhetetlen, jó móka lehet kistestvérrel, kisgyerekekkel lövöldözni a szép színes varázslabdákat a jól eltalált, egyáltalán nem ijesztő ellenfelekre, közben nagyokat ugrálni és kacagni az esetleg pórul járó társon, hisz azért köztük is folyik a verseny. Az áldozatokból aranygyűrű lesz, és ezekből minél többet össze kell gyűjteni. Nekem ez volt a kedvencem a mai felhozatalból. Méret: 3,22 MB

POTTER



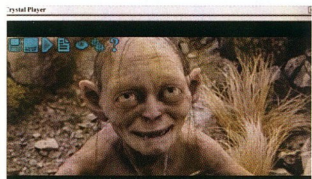
Hónapról-hónapra több száz ingyenesen letölthető program kerül fel az internetre, köztük olyanok is, amelyeket nem csak kipróbálni érdemes, de használatuk nagyban megkönnyíti mindennapi dolgunkat. Összeállításunkban ezekből az újdonságokból válogattunk előnyben részesítve az ingyenes és a magyar nyelvű alkotásokat. Az ismertetőben szereplő anyagok természetesen megtalálhatók mellékletünkön.

SPYBOT SEARCH AND DESTROY V1.2 (MAGYAR). Nem csak ingyenes, de egyben magyar nyelvű szoftverhez van szerencsénk, mellyel az egyes programokban található, illetve a weboldalak által feltelepített kémmodulokat (spyware) kereshetjük meg és távolíthatjuk el. A SpyBot ellenőrzi az összes adatot a merevlemezen, és végigpásztázza regisztrációs-adatbázist, amelyről biztonsági mentést is készít. Egyéb lehetőségek: védetté teszi rendszerünket az adatbázisában szereplő spyware-ek ellen, és ráadásul online frissíthető.

security.kolla.de



CRYSTAL PLAYER V0.36+ (MAGYAR). A teljes és ingyenes multimédia-lejátszó mérete mindössze 500 kB, ennek ellenére figyelemre méltó tulajdonságokkal rendelkezik. Avi, mpeg2 és DVD filmeket tekinthetünk vele, feliratokat (sub, srt) jelenít meg, és még kép-, valamint hangszűrést is lehetővé tesz. A képelmentés, a felület skinezése, a képtulajdonságok beállítása ugyancsak a program részét képezi. Az alapprogram mellé természetesen nem árt a megfelelő kodekek telepítése.

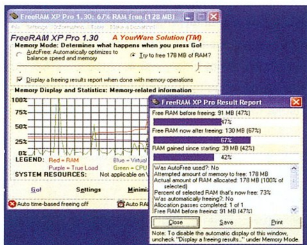


www.cplayer.ru

SISOFTWARE SANDRA 2003. A népszerű tesztprogram 2003-as változata csak pár hete jelent meg. Segítségével nem csak az operációs rendszerünkről és a feltelepített programokról, de a hardverelemekről is igen részletes információkat kaphatunk. A programmal gyorsan behatárolhatjuk a hibákat, és felderíthetjük, miért is lassult le a számítógépünk. Legérdekesebb a sebességtesztelő része, amelyben összehasonlíthatjuk gépünk sebességét más konfigurációkkal.

www.sisoftware.demon.co.uk/sandra

SLIMBROWSER V3.5 (MAGYAR). A kisméretű, úgynevezett héjprogram az Internet Explorerre épül, és jelentősen kibővíti annak lehetőségeit. A magyar nyelvű, ingyenes szoftverrel lehetőségünk van például a több ablakos böngészésre, a kellemetlen popup ablakok kezelésére, illetve a multimédiás adatok (kép, hang, animáció) letiltására. A program különlegessége: 34 kereső azonnali elérése, jelszók és loginok kezelése.



www.flashpeak.com

FREE ZIP V2.2.9. A kevés ingyenes Zip-csomagok egyike a kisméretű Free Zip, mellyel pillanatok alatt ki- és becsomagolhatjuk adatainkat. Az egyszerű kezeléssel felvértezett Free Zip lehetőségei átlagosak, a sorból érdemes kiemelni az önkicsomagolós adatok előállítását és a zip darabolását.

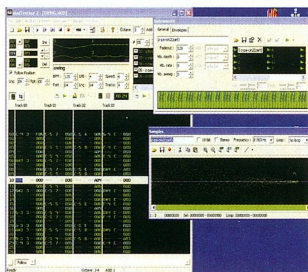
www.n-media.com

FREERAM XP PRO V1.3. A memóriaoptimalizáló és -felszabadító szoftver eltávolítja a memóriában található felesleges és sokszor kivakarhatatlan adatokat, programokat. Beállíthatjuk a tisztítandó memória méretét, és meghatározhatjuk, hogy a program milyen feltételek mellett lépjen működésbe.

www.yourwaresolutions.com

MADTRACKER 2. Hagyományos, xm, it, s3m, mod stb. formátumú zenék előállításához használható, jó minőségű zeneszerkesztő. A program számtalan beépített lehetőséggel rendelkezik: digitalizáló és effektusszerkesztő, keverő, hangszerkesztő, szintézer lehetőség, midi-támogatás stb. Ezen felül a MadTracker honlapjáról további plug-in bővítéseket tölthetünk le.

www.madtracker.org



ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

QuickTime v6.1 www.apple.com
MainActor v5.0 www.mainconcept.com
Winamp v2.9 www.winamp.com
Paint Shop Pro v8.0B4 www.jasc.com
HyperSnap-DX v5.04.02 www.hypersnap.hu
GetRight v5.0 www.printself.hu/getright.htm
AIDA32 v3.40 (magyar) www.aida32.hu
WinRAR v3.20b (magyar) www.rarlab.com

> HARDVER HÍREK

400 MHZ-ES FSB NFORCE2-VEL



Bár az Nvidia szerint az eddig kiadott nForce2-es chipjeik támogatták a 400 MHz-es rendszerbuszt, az A2 és A3 jelölésű chipkészletekre épülő alaplapok esetében csak Fortuna segítségével használhattunk 400 MHz-es FSB-t. Most, hogy már közel a 400-as FSB-t használó Athlon XP-k megjelenése, a cég felfrissítette a chipsetet – A1 revízió -, mely már biztosan működik a nagyobb sebességű FSB mellett is. Az új modellt legkorábban az EPoX 8RDA+ újabb változatán és az ABIT NF7-S Rev. 2.0 alaplapján próbálhatjuk ki.

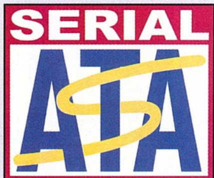
CENTRINO: TÚL MAGAS ÁR?



Bár az Intel március 12-én bemutatott mobil-processzora kimagasló teljesítményre képes, hisz az 1,6 GHz-es Pentium-M hasonlóan erős, mint a 2,2 GHz-en futó Pentium 4-M modellek, azoknál azonban 83 százalékkal kerül többe. Ez a magas árkülönbség akár a vesztét is okozhatja a családnak, hisz elemzők szerint a mostani kedvezőtlen piaci viszonyok nem kedveznek a nem épp olcsóságáról ismert eszköznek. Ezt tovább fokozza az is, hogy a CPU notebookokban és Tablet PC-kben kap helyet, amelyek eddig is a felső kategóriát jelentették nem csak minőségben, hanem árban is.
Ennek ellenére sorra jelennek meg az evvel szerelt új modellek, köztük a hamarosan bemutatásra kerülő TravelMate C110 is, mely az Acer palettáját színesíti. A modell érdekessége a 180 fokban elforgatható 10,4 colos LCD TFT kijelző, és persze a 900 MHz-es Centrino processzor. A Tablet PC így összesen 1,4 kilót fog nyomni, ami igen jó érték. Persze ezért a csúcskonfigurációért mélyen kell a zsebbe nyúlni, a körülbelüli fogyasztói ár valahol 2700 dollár környékén lesz, amely a régi változatnál 500 dollárral több.

SERIAL ATA: NÖVEKVŐ KÍNÁLAT

A Serial ATA technológiát egyre többen használják, és az e körbe tartozó termékek megjelenései a piacon is növekvő tendenciát mutatnak. Most az Addonics jelentett be hét ilyen eszközt:



- IDE to Serial ATA Converter (ADIDESA) - $35
- 2-port Serial ATA PCI Host Controller - $39
- External Serial ATA Upgrade Kit (AKBSA) - $59
- Combo External Serial ATA Upgrade Kit (AKCOMSA) - $89
- Serial ATA Combo Hard Drive (AEMED35SA) - $115
- Serial ATA Removable Combo Hard Drive (AERHD35SA) - $105
- Combo RAID System (AERAID35SA) - $169

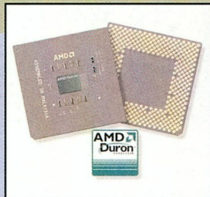


Az Upgrade Kitek külső és belső SATA portokat illesztenek a rendszerbe, így teszik lehetővé ilyen eszközök használatát. Az AEMED35SA és az AERHD35SA segítségével külső meghajtóvá, vagy adott RAID lánc egyik elemévé tudunk tenni egy sima IDE-s winchestert. Az IDE to Serial ATA Converter nevéből is kitűnik, hogy az IDE-s eszközök (HDD, DVD-RW, CDRW, DVD-ROM) SATA interfészre való csatolását oldhatjuk meg segítségével. A 2-port Serial ATA PCI Host Controller pedig plusz két SATA-csatlakozót ad a rendszerhez, PCI felületű kialakítása könnyűvé teszi installálását rendszerünkbe.

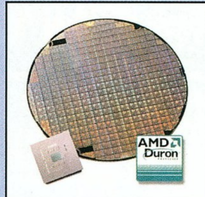
MEGJELENT A DIRECTX 9A

Bár a DirectX 9 már decemberben megjelent, több hiba is akadt, melyeket csak három hónappal később javítottak ki, ám ez sem ment teljesen olajozottan. Mikor a javítás március végén megjelent, csak rövid ideig volt letölthető, utána gyorsan eltűnt a szerverekről. Sokan értetlenül álltak a dolog előtt, köztük én is, bár ekkorra már sikerült letöltenem. Rövidesen az API újra megjelent a letöltési oldalakon, és máig elérhető.
Akkor mi volt az a rövid szünet? Mint kiderült, a javítások sikeresek voltak, ám feltűnt még egy hiba, mely ilyen gyors lépésre késztette a programozókat. A kiadott verzió inkompatibilis volt az ATI Catalyst 3.1-es verziójával, melyen a Counter-Strike minden gond nélkül fut (míg a 3.2-esen nem). Ennek köszönhetően a Microsoft gyorsan megkereste, és kiiktatta a baj okozóját, és most már minden játékos nyugodtan használhatja a javítás javítását.

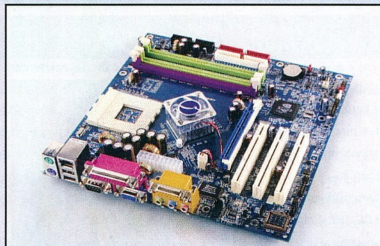
A Duron jövője



Bár eddig úgy tudtuk, hogy az AMD abbahagyja a Duron processzorok gyártását, most olyan hír kapott szárnyra, hogy a cég felülvizsgálta a döntést, és továbbfejleszti az alacsony ára miatt közkedvelt családot. Az év végére leállnak a Tbred-magos Athlon XP-k gyártásával, melyek helyét a Barton veszi át, és ezzel párhuzamosan jelentetik meg az új magra épülő Duront, mely a Thorton nevet kapta. Ez lényegében a Barton butított változata, a L2 cache csak 256 KB lesz, a gyorsítótár másik fele (256 KB) le lesz tiltva. Az első ilyen CPU-k valamikor a nyár elején fognak megjelenni, és a piac alsó kategóriáját célozzák meg. Az árról még nincs adat, de biztosan alacsony lesz, legalábbis az erősebb modellekhez képest.



Integrált GPU-s Albatron alaplap



Az Albatron, válaszul az Intel processzorait támogató kétcsatornás alaplapokra, kiadta KM18G Pro nevű termékét az AMD Athlon XP CPU-khoz, mely szintén támogatja a memóriák kétcsatornás használatát, valamint találunk rajta egy integrált videovezérlőt is.

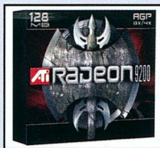
Az alaplap képes fogadni a Barton magos modelleket is, hisz támogatja a 333 MHz-es FSB-t. Az említett GPU az nForce2 IGP (Integrated Graphical Processor), mely az NV18-as teljesítményére képes, és a duálcsatornás DDR-vezérlésnek köszönhetően akár 128 MB memóriát is használhat. A minőségét emeli a beépített Accuview Antialiasing és Video Processing Engine, az utóbbi DVD-lejátszáskor fontos, valamint támogatja a Digital Visual Interface-t (DVI) és a DirectX 8.0-t. Természetesen, akinek ez nem elég, az nyugodtan használhat bármilyen más videokártyát is, hisz az új termék ismeri az AGP 8X szabványt is.

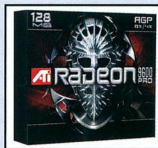
Az egész rendszert teszi gyorsabbá a Hyper-Transport Technology, mely az nForce2-es chipsetek közötti gyors, folyamatos kommunikációért felel, valamint a DASP (Dynamic Adaptive Speculative Preprocessor), mely által az alkalmazások utasításai már az előtt eltárolódnak, mielőtt szükség lenne rájuk, így gyorsítják az elérést. Ennek köszönhetően a processzor, a memóriák, a GPU és a hangkártya sokkal összehangoltabban működnek.

Az ATI új kártyái

Bár az ATI csak későbbre ígérte, április 3-án Japánban a következő újdonságok mégis megjelentek a bejelentett idő előtt:

- RADEON 9800 PRO
- RADEON 9600/PRO
- RADEON 9200/PRO
- MOBILITY RADEON 9600/9200
- MOBILITY RADEON 7000 IGP







Másik érdekesség ezzel kapcsolatban, hogy a hírek szerint a cég további chipeket rendel gyártóitól: a TSMC-től, mely a GPU-k többségét előállítja, valamint az UMC-től, mely az RV280-akat szállítja. Az utóbbi modell még 0,15 mikronos csíkszélességgel készül, de a tervek szerint rövidesen itt is átállnak a 0,13 mikronos technológiára. A további méretcsökkentést (0,09 mikron) az ATI nem tervezi 2004-nél előbb.

GDDR2 RAM: közeleg a tömeggyártás

Bár az Nvidia már tavaly bejelentette első DDR-II-es memóriával szerelt videokártyáját (GeForce FX 5800), ma ez még igencsak korlátozottan hozzáférhető, és még jócskán kell arra várni, hogy bemenve valamelyik hazai boltba rámutathassunk a polcon, és megvehessük. Az ATI a második negyedévben szándékozik megjelentetni szintén az új típusú memóriával szerelt Radeon 9800 Prót, ám még erre is várnunk kell, Magyarországon biztos, hogy nyár előtt nemigen lesz kapható.

Evvel együtt a legnagyobb memóriagyártók (Hynix Semiconductor, Samsung Electronics, Winbond Electronics) készen állnak a GDDR2 RAM-ok tömeggyártására, de várniuk kell arra, hogy a JEDEC hivatalosan is elfogadja és támogassa az új szabványt, és ez nem valószínű nyár közepe előtt.

A másik nehézséget a magas előállítási költség jelenti, hisz még nincs eléggé nagy piac, mely ezt az új technológiát igényelné. Valószínű, hogy idén csak a csúcskártyák kapják meg ezeket a memóriákat, és igazán csak jövőre fog elterjedni.

SHARP GX-10

> **Info:** www.vodafone.hu > www.sharp-mobile.com/europe/uk/gx10/gx10.asp

A mobiltelefonok fejlődésében is érvényesül az evolúció, melynek során a legcélszerűbb, leghatékonyabb forma alakul ki. Ez minden jel szerint az az összecsukható szerkezet lesz, melynek az alsó részén a billentyűzet és az egyéb kiegészítő nyomógombok, a felső részén pedig egy nagyméretű, színes kijelző található.

Természetesen az apróbb eltérések mindig is lesznek, elsősorban azért, mert a cégek alapvetően egymástól függetlenül fejlesztenek (lásd az ausztráliai erszényes állatokat), de a fő irányvonal már adott. A törzsfejlődés e szakaszában érkezett meg a Sharp GX-10-es készüléke is.

Felnyitás előtt szemügyre véve három érdekes dolog található rajta. Az első a kisméretű LCD kijelző, amelyen a pontos idő és a térerő mellett a legfontosabb, a hívó száma is megjelenik, így kinyitás nélkül el tudjuk dönteni, hogy fogadjuk-e a hívást, vagy nem. A másik érdekesség a gyártók által divatossá sulykolt digitális fényképezőgép apró lencséje, a harmadik pedig az e mellett található gömbölyded tükröződő felület. Ennek egyetlen funkciója, hogy önarckép készítésekor be tudjuk magunkat célozni.

A telefont kinyitva egyből szembetűnnek a billentyűzet nagyméretű nyomógombjai, amelyeket a nem túl finom kezűek is könnyen tudnak a félrenyomás veszélye nélkül használni. Az is igaz viszont, hogy a gombok nem nagyon állnak ki a billentyűzet síkjából, de ez legyen gondja annak, akinek valamilyen okból nagy és kemény az ujjbegye. A számgombok felett kurzorbillentyűzet is van, a közepén nagyméretű „M" feliratú gombbal, amely mi másra is szolgálhat, mint a menü elérésére.

A 120x160 képpontos színes kijelző a felső részen található. Ez megkönnyíti a menü kezelését éppúgy, mint az internet, jobban mondva a WAP-os oldalak böngészését, mellesleg a digitális kamera keresőjeként is funkcionál. Fényképezni igen könnyű vele, mivel az objektív a felnyitott fedélen helyezkedik el, így kényelemesen tartva lehet vele lőni. Hogy érdemes-e vele fényképezni, ez már nem olyan biztos. Az tény, hogy a telefongyártók ma alacsony költséggel tudják az egyébként már tökéletesen elavultnak számító minőséget produkáló fényképezőgépet beépíteni a készülékekbe. Nem is felejtik el utána hangoztatni, hogy az ő készülékük milyen okos lett ezáltal, csak arra felejtik el felhívni a figyelmet, hogy az ezt népszerűsítő reklámok gyakran túloznak, főleg, ami az elérhető képminőséget illeti. A Sharp GX-10-es maximális felbontása 288x352 képpont, ami édeskevés bármiféle értékelhető kép készítésére, ennek megfelelően nem is lehet PC-re menteni a képeket, legfeljebb másik készülékre lehet átküldeni, vagy eltárolni a memóriában.



A készülék menüje első látásra könnyen kezelhető, jól áttekinthető, szöveges-ikonos kialakítású. Huzamosabb ideig használva azonban felfedezhetők a menüben olyan kényelmetlenségek, amelyek jelzik, hogy azért a Sharpnak nincs olyan hagyománya a mobiltelefon-gyártás terén, mint egyes skandináv országbeli gyártóknak. Ezek közé tartozik pl., hogy nem lehet véglegesen kikapcsolni a prediktív szövegbevitel funkciót, amely mindenáron angolul szeretné befejezni magyar szavainkat, és erről csak nehezen lehet lebeszélni, vagy ha pl. törölni szeretnénk a fényképek közül, akkor azt nem lehet a kép megtekintésekor azonnal, csak akkor, ha visszalépünk a sok tökegyforma nevű kép listájába.

Az alapvető funkciót (mármint a telefonálást) 500 bejegyzés tárolására képes belső memória segíti. Egy névhez három telefonszámot, e-mail címet, személyes adatokat, valamint egy fényképet is lehet rendelni (egyetlen valóban hasznos funkciója a fényképezőgépnek, főleg azok számára, akiknek rossz a memóriájuk). A bejegyzéseket különböző csoportokba sorolhatjuk, de ennek nem sok haszna van azon kívül, hogy csoportokat lehet kitiltani a telefonkönyv listájából. Egyedi hívásjelzést pl. nem lehet sem csoportokhoz, sem egyes bejegyzésekhez kapcsolni. Ez már csak azért is kár, mert egyébként nem kell csengőhangban szűkölködni, a 30 gyári hang mellé lehet sajátot is komponálni akár a szabványos GM MIDI hangszerkészlet felhasználásával is. Igaz, a PC-s hangkártyák hőskorából megörökölt FM szintetizátor hangzásának erős korlátjai vannak, de azért mégiscsak színesebb, mint az egyszólamú csipogás. Ha pedig ez sem elég, akkor a telefon mikrofonjával rögzített hangot is ki lehet nevezni hívásjelzőnek.

A GX-10 nagy erőssége a beépített, ill. a letölthető játékok. A Java motor alkalmazásával a gyártó (és a szolgáltatók) várakozása szerint özönleni fognak a különböző témájú játékok és felhasználói programok (pl. kalkulátorok). Ennek egyelőre nem sok jelét láttuk, bár van hozzá letölthető játék, de a választék még igen szűkös. A processzor eléggé erős ahhoz, hogy a készülék afféle gameboypótlékként szolgáljon, de arról nem szabad megfeledkezni, hogy ilyenkor az akkumulátoros üzemidő drámaian lerövidül, pedig egyébként a max. 250 óra készenléti idő és a max. 3,8 óra beszélgetési idő nagyon tiszteletet parancsoló.

A telefon által nyújtott szolgáltatások közül talán csak a Bluetooth hiányzik; a készüléknek van infravörös portja, GPRS adatátviteli módja, rezgő hívásjelzése, ébresztő órája, naptára, számológépe stb. Mindezek, valamint a vonzó külső ellenére nem nyújtja kiforrott készülék érzetét, bár a magyar menürendszer, amelyben remélhetően a nyelvi elemek honosítása mellett egyéb finomításokat is végeztek, valamennyit javíthat ezen. A meglévő készülékek tulajdonosai április elejétől kérhetik a szervizekben a szoftverfrissítést.

NAGY ZOLTÁN

PLEXTOR PX-504A DVD+RW

> Info: www.plextor.be

PLEXTOR. Valószínűnek tartom, hogy a CD-írásban otthonosan mozgó felhasználóknak a Plextor márkanév nem cseng ismeretlenül. A Plextor nem tömegcikkeket gyárt. Eladott meghajtóik mennyisége csekély az iparág nagyágyúi (LG, Samsung) által értékesített termékek számához viszonyítva. Ennek ellenére a Plextor piac- és trendformáló szerepe óriási, mert kimagaslóan jó minőségű termékeivel a személyi számítógépek piacához kötődő optikai adattárolás koronázatlan királya lett. Kevés ilyen céggel találkozhatunk a piacon. A Plextor ugyanis évről-évre meg tudta tartani termékeinek színvonalát, új meghajtói soha nem tartogattak kellemetlen meglepetéseket márkahű vásárlóiknak. Ezzel szemben a konkurencia legjobbjainál is rendre csúsztak be gyengébb sorozatok, típusok. A CD-írás terén jócskán bizonyított Plextor már-már fanatikus rajongótábort tudhat maga mögött (egyesek szerint jómagam is beteges Plextor-mániákus vagyok, de ettől eltekintve feketén-fehéren rá szoktam mutatni a Plextor termékek hiányosságaira is – már ha vannak). Ez a rajongói tábor az első írható DVD lemezek legyártása óta árgus szemekkel figyelte a Plextor céget, hogy vajon mikor fognak végre valahára DVD-íróval kirukkolni. Kérem szépen, nem kell tovább várni, az első Plextor DVD-író ugyanis már megvásárolható.

A SZÜKSÉGES PLUSZ?. Amikor három-négy hónappal ezelőtt azt jósoltam, hogy a Plextor minden bizonnyal nem a DVD-R(W) szabvány szerinti írót fog kiadni, hanem alighanem DVD+RW írót várhatunk majd tőle, sok ismerősöm nem hitt nekem. Abban biztos voltam, hogy combo, azaz DVD-R(W) és DVD+R(W) lemezeket egyaránt írni képes meghajtóval nem fognak kísérletezni, ugyanis a Sony DRU500 sorozata és a NEC ND-1300-as próbálkozása jól mutatja, milyen sok kompatibilitási gondot kellene leküzdeni egy igazán jó combo „DVD±RW" író megvalósításához. Biztos voltam benne, hogy a Plextor nem engedheti meg magának, hogy a kompatibilitási gondok miatt többször visszavonjon egy félig piacra dobott terméket (így járt az NEC az ND-1300-as meghajtóval), és az utólagos firmware-foltozgatással való kínlódás (lásd Sony DRU500 sorozat) sem vetett volna túl jó fényt a cégre. Félreértés ne essék, nem tartom rossznak, ha valamelyik CD vagy DVD-író utólag firmware frissítéseket kap (sőt, így helyes!), de hogy ezek nélkül használhatatlan legyen – nos, ez már kicsit erős. De ha nem combo, akkor miért a plusz? Jó kérdés. Jelen pillanatban a hazai helyzet azt sugallhatja, hogy értelmetlen DVD+RW írót venni, hiszen a DVD-R(W) szabvány tarol. Ennek oka elsősorban az, hogy a DVD-R lemez pillanatnyilag nagyon olcsó. Az olcsó DVD-R média különösen a feketepiacon terjed, ahol a vámtól, az áfától és a jogdíjmatricától mentes korongok olyan árszinten forognak, hogy azzal a hivatalosan importált lemezek nem tudnak versenyezni. A feketepiac alacsony árazása természetesen (vásárlói szempontból jótékonyan) lefelé kényszeríti a hivatalosan forgalmazott DVD-R korongok árát is. Fontos megjegyezni, hogy a szaküzletben vásárolt (tehát valószínűleg hivatalos forrásból származó) DVD-R és DVD+R lemezek között már nincs nagy árkülönbség. A DVD+RW lemezek hivatalos árazására azonban a feketepiac egyelőre nem gyakorol hatást, mivel a kereslet jóval kisebb az ilyen lemezek iránt. Ez annak köszönhető, hogy eleddig kevesebb DVD+RW írót adtak el hazánkban, mint DVD-RW írót. De bizony nem marad ez így örökké. A DVD+RW ugyanis vitathatatlan előnyökkel bír a hosszú távú fejleszthetőség és kompatibilitás terén, ezért egyre több gyártó fog pluszos írót piacra dobni. Ezzel szemben a DVD-R(W) kapcsán kissé alábbhagyott az elmúlt két évben tapasztalt lelkesedés a gyártók felől, gyakorlatilag alig érkezik bejelentés új DVD-RW írókról, ugyanakkor a DVD+RW Alliance rengeteg friss meghajtóval dicsekedhet (persze ezek többsége ugyanaz a belsejét tekintve, de ezt már megszokhattuk a CD-RW meghajtók kapcsán is). Önmagában hatalmas fegyverténynek minősül a Plextor döntése is a pluszos táborba való belépéssel – ennek nagy hatása lesz a piacra. A Plextor kijelentette ugyan, hogy elkötelezettségről szó sincs, alkalmasint – ha a piaci helyzet úgy diktálja – előállnának más szabványú DVD-íróval is, de mivel jelenleg Nyugat-Európában az eladott DVD-írók 70%-a pluszos szabványú, ezért nem választhattak más szabványt. Nem tudok vitába szállni az érveléssel (nem tudhatjuk, hogy a statisztikai adatok igazak-e, de valószínűleg a Plextor nem nyitna halott piaci szegmens felé – rájuk ez pont nem jellemző).

FELTURBÓZOTT ND-1100. Köztudott, hogy a Plextor cég nem teljes egészében saját maga fejleszti, készíti a meghajtóit. A CD-RW meghajtók gyártása során sok mindent a Sanyo cégtől vett át. Soha nem teljes belsők felhasználásáról van szó (sok cég ezt a stratégiát követi a CD-RW piacon), hanem sokkal inkább arról, hogy a Plextor felturbózza, tökéletesíti az átvett alapokat. A firmware-írást általában az alapoktól újra kezdik, sokat változtatnak a mechanikán, és a legjobb optikát használják fel – mindezeknek együttesen köszönhető a Plextor termékek legendás minősége és élettartama. A Plextor-féle terméktámogatás is követendő példa, hiszen rendszeresen firmware-frissítések érkeznek a két-hároméves termékeikhez is. Ez nagyrészt annak köszönhető, hogy a már említett koncepciózus firmware-programozás, felépítés utólag is könnyen módosítható, optimalizálható paramétereket ad a fejlesztők kezébe. Csak azért tartottam fontosnak a fenti információkat, hogy a hithű, ámbátor kevésbé tájékozottabb Plextor-rajongók ne kapjanak a szívükhöz, amikor leírom, hogy a PX-504A sem saját fejlesztésű meghajtó. Az író alapjául a NEC ND1100-as modellje szolgál. A Plextor egyszer már „szövetkezett" a NEC céggel egy külső Plextor CD-író kapcsán (nem volt túl jól sikerült, pontosabban túl népszerű termék), ezért várható volt, hogy újra összejönnek majd. A választás egyébként ésszerű, másik lehetőségként a Ricoh jöhetett volna szóba (a legtöbb DVD+RW íróban Ricoh belső található), de az a termékvonal szerintem olyan gyengeségeket tartalmaz, amelyek eleve kizárják ezt az alternatívát. A NEC nem gyártott rossz CD-írókat és CD-ROM meghajtókat, de nevük viszonylag ismeretlen a hazai piacon – ezt is csak azért írom, hogy ne rettentsem el a vásárlókat a PX-504A-tól. A NEC ND-1100-as DVD+RW írója egyébként szép sikereket könyvelhetett el a külföldi szaksajtó tesztjeiben, így bizakodó hangulatban láttam neki a PX-504A kicsomagolásának.

PLEXTOR FEELING. A drive a szokásos Plextor körítésben, retail kit formájában érkezett. Elegáns, csicsamentes külső (nem tudom, hogy ez mennyiben a NEC, illetve a Plextor tervezőinek érdeme), halk, masszívan működő tálca csábítja a felhasználót egy kis DVD-pörkölésre. A külcsín ugyan eltér a megszokott Plextor design alapjaitól, de valahogy az összhatás ugyanaz – az egész valahogy használhatónak tűnik. Nyilván ez az érzés javarészt a profi csomagolásnak, a mellékelt tartozékok színvonalának is köszönhető, de ez is nagyon fontos adalék. A meghajtó a DVD+R lemezeket 2,4x-es és 4x-es sebességgel tudja írni (a 4x-es DVD+R lemezek még nagy ritkaságnak számítanak), a DVD+RW lemezek (újra)írása 2,4x-es maradt, mint az első generációs DVD+RW írók esetén (így sem kell szégyenkezniük, hiszen a konkurens DVD-RW szabvány újraírható változata is csak a 2x-es tempónál jár). A DVD+R lemezek óriási előnye, hogy megírásuk után optikailag ugyanolyan tulajdonság-



gal bírnak, mint a kétrétegű gyári DVD-ROM lemezek – tehát elvileg az összes meghajtó tudja olvasni őket, ha a DVD+R lemezek sajátos média azonosító jelzése nem kavarja össze a meghajtókat. Erre most már kényelmes orvosság található a Nero programon belül is, a megírandó (DVD+RW lemez esetén akár a már megírt) lemezek média-azonosító jelzése szabadon megváltoztatható. A DVD+R lemezek olvasásához tehát nem kell a lejátszónak erőlködnie: ha a lemezt az adott DVD-ROM vagy asztali készülék rendben felismeri, akkor ott minden bizonnyal lejátszási gondunk nem lesz. Csak ki kell tapasztalni, hogy az egyes meghajtók melyik beállítással szeretik a DVD+R(W) korongokat.

GYORSASÁGI SZAKASZ. Mit jelent a 4x-es DVD+R írás a gyakorlatban? Villámgyors archiválást! A Plextor PX-504A számára 4,38 GB-nyi anyag felírása és teljes visszaellenőrzése mintegy 27 perces elfoglaltságot jelent (ebből az írás 18 perc)! Ráadásul a 4x-esen megírt DVD+R lemezek olvasásával messze nem voltak olyan gondjaink, mint a 2x-es sebességgel megírt DVD-R lemezekkel. Az újraírás is kényelmesen kivárható, egy teljes DVD lemez törlése, vagy teleírása mintegy 23 percet vesz igénybe, ugyanennyi időt igényel az első generációs (2,4x-es) DVD+R korongok teleírása is. A gyári CD/DVD és a CD-R, CD-RW lemezek olvasása a Plextor korábbi meghajtói esetében megszokott fürgeséggel történik. Sima CD-ROM olvasóként a lemezek külső pereménél 40x-esnél is gyorsabb olvasási tempót diktál, a karcos, hibás lemezeket is biztosan legyűri, bár néha hosszú időkre belassult. Abszolút nem mutatott fel a modern olvasókra jellemző zúgást és vibrálást, ha mégis hangosan pörgetne egy-egy lemezt, akkor a PlexTools programmal hamar megnevelhetjük a rakoncátlankodó delikvenst (javaslom a 32x-es sebesség használatát, így a drive gyakorlatilag észrevehetetlen). A CD-ROM meghajtóként felmutatott 140-150 ms-os elérési idő a legtöbb lemez esetén stabil, csak néhány írt korongot kezelt egy kissé lomhábban a kelleténél. A képességei alapján ennek ellenére teljes értékű CD/DVD-ROM meghajtóként is használható, de ezt inkább nem ajánlom – használjuk inkább írónak, annak jobban beválik! A meghajtó 16x-os CD-íróként használható, ezzel nyilván nem rúghat labdába a jelenlegi 40x-esnél is gyorsabb írók piacán, de legalább képes lassabb írási sebességekre is – ez különösen Audio CD írása esetén jöhet jól! A megírt CD lemezek minősége nagyon jónak minősíthető, még a márkátlan, olcsó CD-R lemezek is hibátlanok lettek (más meghajtókban és magában a Plextor íróban is visszaellenőriztük). A PX-504A DVD-ROM olvasóként már nem remekel annyira, különösen a dupla rétegű, gyári lemezek olvasása volt lassú (nem igazán ment 3x-os tempó fölé). Sok esetben a saját maga által frissen megírt DVD+R lemezt gyorsabban tudta visszaolvasni, mint némelyik gyári korongot. Hibázni azonban nem szokott, a videotékából hozott agyonkarcolt DVD-Video lemezt is teljesen flottul játszotta le, míg ugyanettől a lemeztől a Philips DVD+RW író és a Pioneer DVD-RW író teljesen kiakadt. Ipari jellegű DVD-grabbelésre ezért nem ajánlhatom. Több (majdnem tíz) órányi DVD-Video nézés sem okozott gondot a meghajtónak, a lemezeket nem melegítette fel, és nem akadozott ilyen maratoni igénybevétel során sem. A hosszas DVD-Video nézegetés után közvetlenül CD-t és DVD-t is írtunk vele – ezzel sem lehetett két vállra fektetni. A magam részéről a DVD-olvasástól eltekintve teljesen elégedett vagyok a PX-504A teljesítményével. A 4x-esen írt DVD+R lemezek írási minősége egyenesen bámulatos – én eddig DVD-R esetén az 1x-es, DVD+R esetén szigorúan a 2,4x-es sebességet tartottam megfelelőnek a (különösen asztali DVD-Video lejátszóba szánt) lemezek írására, de most el elbizonytalanodtam. Lehet, hogy a DVD-Video esetén nem leszünk a leglassabb írási sebességekhez kötve a jó minőség megtartásáért vívott harcban? A Plextor PX-504A tulajdonosainak mindesetre nem igazán kell ezen aggódniuk.

■ **ppéter**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: jól kidolgozott termék, gyors írási sebesség, jó szoftverkörítés **HÁTRÁNYOK:** kissé borsos ár, nincs hozzá lemez, lassú DVD grabbelés

9

PHILIPS JACKRABBIT

› **Info:** www.multimedia.hu **Tel.:** 204-7333

A PHILIPS NYUSZIJA. Elmúltak a húsvéti ünnepek, megjött a nyuszi! Ez a nyuszi azonban nem a megszokott tapsifüles. Az elnevezés mégis találó, hiszen a Philips Jackrabbit külső CD-RW meghajtó családja olyan alapvető bájjal bír, ami első látásra legalább olyan kedvessé teszi az informatikus szemek számára, mint amilyen bájos tud lenni egy nyurgafülű, fürge nyuszika a kisebb korosztály szemében. A mi nyuszink azonban nem tojásokat hoz, hanem szépen csillogó, megírt CD lemezeket tojik (elnézést a furcsa párhuzamért, a világért se higygye senki, hogy az a kényszerképzet él bennem, miszerint a húsvéti tojásokat a nyuszi tojná). A Jackrabbit család egy korábbi, kisebb tagjával már találkozhattatok az újság hasábjain, most a legújabb és természetesen legnagyobb tudású változat járt nálunk alapos tesztelés céljából. Hogy mennyire alapos tesztelésnek vetettük alá, arra én is csak akkor döbbentem rá, amikor a cikk megírása előtt összegyűjtöttem az eközben készült képeket. Ugyanis a Jackrabbit 32RWDV nyilvános főpróbája egy többnapos házibulin történt. Nem csigázom tovább a nagyérdeműt, inkább elárulom, hogy miképp került a szerkezet egy duhaj party kellős közepébe. A Jackrabbit 32RWDV ugyanis olyan külső (USB2 csatolású) CD-RW író és DVD-ROM olvasó combo, amely önállóan, DVD-Video lejátszóként is üzemeltethető! Így a megszokott CD-RW és DVD-ROM teszteken kívül nagyon fontosnak tartottam, hogy a Jackrabbit 32RWDV-t, mint önálló DVD-Video lejátszót kipróbáljam, lehetőleg életszerű körülmények között. Véleményem szerint, aki egy ilyen könnyen hordozható lejátszót vásárol, minden bizonnyal nem egy rendes asztali házi-mozi készlet alapjaként kívánja majd használni (hacsak nem a helyhiány miatt), hanem egyfajta mobil multimédiás központként. Ezért tartottam kézenfekvőnek, hogy a meghajtót olyan körülmények között próbáljuk ki, amelyek ilyen jellegű felhasználási környezetet teremtenek. A Jackrabbit 32RWDV tehát leutazott velünk egy négy napos összejövetelre, ahol egy jól felszerelt PC és egy hangrendszer mellett az esti szórakoztató központ szerepét volt hivatott betölteni. A feladatot teljes sikerrel ellátta, bár gondjaink azért voltak vele (ezek egy része utólagosan megoldódott, de erre visszatérek a cikk végén). A Jackrabbit 32RWDV nem sokkal nagyobb, mint a korábbi hasonló meghajtók. Egy kicsit vaskosabb, testesebb, valamint kissé nehezebb (csaknem 850 gramm), mint a korábbi Jackrabbit meghajtók. Jóval több csatlakozó is található rajta, ezek az önálló DVD-Video lejátszó üzemmódhoz szükségesek.

CD-ÍRÓ, DVD-ROM OLVASÓ. PC-hez csatlakoztatva a Jackrabbit 32RWDV teljesen ugyanúgy működik, mint a korábbi Jackrabbit sorozatú meghajtók. Sebessége az USB2 csatolásnak köszönhetően kényelmes, gyors adatarchiváló eszközzé teszi. DVD-ROM olvasóként is megállja helyét, bár átlagosan nem szabad tőle elvárni 4x-esnél nagyobb átlagsebességet (különösen írott DVD média esetén). Az írott DVD lemezek közül PC-s üzemmódban szépen kezeli a DVD-R és RW lemezeket, a +R korongokkal sincs baja (a tesztlemezek Philips márkájúak voltak, amelyeket PC-s Philips DVD+RW íróval írtam meg). Érdekes módon a DVD+RW lemezek közül csak azokat volt hajlandó megenni, amelyeket DVD-ROM „bitsetting" beállítással készítettünk el. Kis magyarázat DVD+RW író tulajdonosoknak: a DVD+R és DVD+RW lemezek médiaazonosító kódja eltér a DVD-R és RW lemezekétől, néhány meghajtó esetén szükség van arra, hogy egy kis program segítségével a DVD+RW írót arra utasítsuk, hogy a megírt lemezre DVD-ROM azonosító kódot tegyen a jobb olvasási kompatibilitás érdekében. Ez egyébként nem egyedi jelenség, sok DVD-ROM meghajtó és DVD-Video lejátszó esetén szükséges, hogy variáljunk a megírt DVD+R lemez előtt a bitsetting beállítással (szerencsére a Nero program újabban már támogatja a DVD+RW író ilyetén beállítását), illetve DVD+RW lemez esetén a bitsetting átállítása utólag is elvégezhető. A Jackrabbit CD-íróként minden olyan technikai újdonsággal rendelkezik, mint napjaink hasonló meghajtói. Van puffer-alulcsordulás elleni védelme, tartalmazza a Philips TBW (Thermo Balanced Write) technológiáját, minden formátumot és módot ismer (még túlírni is hajlandó). A 90 és 99 perces lemezek írásában nem jeleskedik (a 90-est azért ímmel-ámmal megírja), de mivel ezek a lemezek messze kívül esnek a szabványos határokon, ezért ezt nem róhatom fel hiányosságként. Még RAW módban is hajlandó dolgozni, bár kétségkívül nem ez lesz a másolásvédelmek ellen harcoló ifjoncok kedvenc írója, mert trükkös beállítások nélkül nem igazán használható a legújabb védelmek duplikálására. Ez megint csak nem róható fel hibaként, szóval nem is firtatom tovább. Audio CD lemezt nagyon jó minőségben lehet vele 4x-es sebességgel írni, tehát nem jellemző rá az újabb írók „8x-osnál lassabban nem tudok írni" viselkedése. Megfelelő média esetén (Plextor, Primedisc vagy Maxell CD-R lemezre) még nagyobb írási sebességgel is meglepően jó minőségben tud írni – ezt kényesebb asztali lejátszókban szoktam tesztelni, Audio CD és VideoCD/SuperVideoCD anyagok kiírásával. CD-íróként tehát nincs mit szégyellnie, ugyan nem egy iparos (napi 50 lemez megírására nem ajánlom,



mert öt-hat korong egymás utáni megírása után érezhetően melegszik köszönhetően a zsúfolt, tömör belső elrendezésnek), de azért kímélni sem kell túlzottan. Ha csak USB 1.1 csatlakozás van a PC-n, akkor meg kell elégednünk a 6x-os írási sebességgel, de kevésbé sietős (főleg jó minőségű) munkához ez is bőven megfelel, bár egy ilyen jó képességű meghajtót kár lenne ilyen korlátok közé szorítani. Irodai felhasználásra különösen ajánlom, mert USB csatlakozás majdnem minden gépen van (legfeljebb csak 1.1-es, de fejleszteni külön USB2-es kártyával is lehet), és DVD-Video lejátszóként kisebb prezentációk, házi vetítések, céges filmezések legfontosabb kelléke is lehet.



ZSEBBEN HORDOTT DVD-VIDEO. Talán a zsebünkbe mégsem tanácsos begyömöszölni a Jackrabbit 32RWDV-t, de tudásához mérten feltétlenül figyelemre méltó, hogy nem sokkal nagyobb egy régebbi discman lejátszónál. Első alkalommal komolyan azt gondoltam, hogy rengeteg kompromisszum jár egy ilyen kisméretű DVD-Video lejátszó működtetésével, de aztán rá kellett jönnöm, hogy a Jackrabbit 32RWDV valóban teljes értékű DVD-Video lejátszónak minősül. S-Video és kompozit videó kimenetén kívül találhatunk rajta analóg és digitális hangkimenet is. Az első hidegzuhany a DVD+RW lemezek kipróbálása során ért – a PC-s üzemmódban ragyogóan olvasott korongra a lejátszó habozás nélkül kiírta, hogy „Please insert a correct disc", ami nagyon meglepett. A DVD-R és DVD-RW lemezekkel nem problémázott, de mivel a Philips a DVD+RW szabvány lelkes úttörője, ezért a szituáció óhatatlanul gúnyos, vagy inkább gonosz mosolyt csalt az arcomra. A DVD+R lemezekkel szerencsére nem volt bajunk a teszt során (a lemezeket DVD-ROM bitsetting beállítással írtuk meg korábban), a DVD+RW lemezekre írt DVD-Video anyagokkal azonban sajna így nem boldogultunk, pedig volt mind a kétféle beállítással írt lemez nálunk. A Jackrabbit 32RWDV nem csak DVD-Video, de VideoCD, SuperVideoCD és akár JPG vagy MP3 fájlokkal teletömött adat CD-ROM lemezek önálló (PC-s csatlakozás nélküli) megtekintésére, lejátszására is remekül használható. Nem vagyunk tehát a jó minőségű (és drága) DVD-Video formátumhoz kötve, a régebbi szabványokkal is jól boldogul. A teszt során a Jackrabbit 32RWDV képét megtekintettük televízión és kivetítőn is, mind az S-Video, mind a kompozit kimeneten. A minőség a középkategóriás asztali lejátszókat idézte, tehát a húszezer forintos névtelen lejátszóknál nagyságrenddel szebb képet adott (különösen a kivetítőn volt nagy különbség), de természetesen nem lehet összehasonlítani a többszázezer forintos profi házi-mozi lejátszók színvonalával. A képfeldolgozó elektronikát dicséri, hogy a PC-s monitoron már-más élvezhetetlen minőségű VCD/SVCD lemezeket is meglepőn jól varázsolta a TV képernyőjére (a PC-s VGA kártyák kimeneténél sokkal jobb ilyen lejátszót használni DVD/VCD /SVCD nézegetésre), és a kivetítőn sem kellett szégyenkeznie a képminőség miatt. A kis lejátszó méretét meghazudtolva nagyon komoly beállítási lehetőségekkel büszkélkedhet.

Bár a menük elrendezése és működése kicsit furcsa (nem bántam volna, ha az otthon megszokott Philips lejátszó menüje köszönt volna vissza a készülékben), de minden paraméter korrektül elérhető. Kicsit nehézkesen, de sikerült rávennünk, hogy a DTS hangsávot is kitegye közvetlenül a digitális kimenetre, ezek után már csak az önfeledt zenehallgatás maradt. Audio CD és jó minőségű MP3 lejátszásakor is szép, telt hangot adott ki az analóg kimeneten (a rendszer minden más komponense az átlagos, jó minőségű házi-mozi környezetnek megfelelő alkatrészekből állt). Vidáman konstatáltam, hogy amikor a társaság felfedezte a nagydarab kivetítő és a testes erősítő közé elrejtett Jackrabbit 32RWDV-t , sokan nem akarták elhinni, hogy az ott egy DVD-Video lejátszó. A megnyerő méret, a takaros kis távirányító és legfőképp a jó kép- és hangminőség megtette a magáét – a Jackrabbit 32RWDV-t sokan szerették volna hazavinni a buli után. Az egész estés DVD-Video nézés közben felmerült egy bosszantó rendellenesség – a lejátszó egyre-másra lefagyott. Ilyenkor kék, zöld vagy lila színű, de amúgy teljesen üres képet küldött a kimenetre, és olyan szinten megállt, hogy még kikapcsolni sem lehetett – csak az áramtalanítás segített rajta.

Gyanítottam, hogy ez a tulajdonság nem jár hozzá alapfelszerelésként (hehe), és a forgalmazótól később kapott másik mintadarab nem is produkált ilyen hibát. Mindezekkel együtt a Jackrabbit 32RWDV nagyon jól vizsgázott, egyetlen – hatalmas – negatívuma a borsos fogyasztói ára. Ha azonban végiggondoljuk, mi mindent kapunk enynyi pénzért (külső, gyors CD-RW író, DVD-ROM olvasó, teljes értékű önálló DVD-Video lejátszó VCD, SVCD, MP3 és képfájl támogatással), akkor a pirula már nem olyan keserű. Különösen cégek, vagy kisebb baráti társaságok figyelmébe ajánlom, nálunk nagyon bevált! ■ **PPÉTER**

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■□□

ELŐNYÖK: kompakt megvalósítás, jó kép- és hangminőség **HÁTRÁNYOK:** magas ár, írható DVD lemezek hiányos kezelése **ÁR:** 94.900 Ft

8

MERCURY
USB STICK/MP3 & MP3 RECORDER

› **Info:** Balati Computers **Tel.:** 383-2843

MERCURY MUSICDISC. A különféle adatfájlok hordozására ma már nagyon sokféle megoldás létezik. A memóriaárak rohamos csökkenésével az USB portra csatlakoztatható memóriamodulok gyakorlatilag tömegtermékké váltak. Igen kicsik, igénytelenek és mindennél jobban bírják a „gyűrődést". Ráadásul a WinME megjelenése óta már operációs rendszer-szinten is támogatva vannak (nem kell hozzájuk driver). Ezeket a kis szerkezeteket sokféle névvel illetik, a legelterjedtebb az „USB kulcsmemória" vagy az „USB flash hard drive" elnevezés. A megjelenésekor 32 MB-os kapacitással induló „kulcstartók" már az 512 MB-os határt is elérték, ami már majdnem egy egész CD-nyi adatot jelent. A megfizethető kategóriában a legelterjedtebbek a 64-128-256 MB-os modulok. A Kobian tervezői úgy gondolták, hogy vegyítik a kellemest a hasznossal, és elkészítették a MusicDiscet, amely 64 MB-os memóriakártyaként és MP3 lejátszóként is használható. A szerkezet két részből áll. Az egyik maga a 64 MB-os memóriamodul, rajta a kezelőgombokkal és a fülhallgató csatlakozójával. A másik a dokkoló egység, amely gyakorlatilag csak a tápellátásról gondoskodik (ebbe kerül a tripla A-s cerkaelem). Minden egyéb (elektronika, vezérlés) a memóriamodulban kapott helyet. A szerkezet az oldalán található háromállású kapcsolóval állítható a megfelelő üzemmódba (bass boost, mp3, disk). Ugyanezzel a kapcsolóval állíthatjuk be az írásvédettséget is (a kártya csak „disk" állásban törölhető). A csomagolásban egy kombinált fejhallgató, egy AAA-s elem és egy driver CD található. A füles minősége átlagosnak mondható, ami a legtöbb ember számára elégséges lesz. Extrája viszont az, hogy a vezetékek bele vannak fűzve abba a selyemharisnyába, amelyiken az egész dokkoló szerkezet lóg, így a véletlen megrántáskor esetlegesen előforduló szakadások elkerülhetők. Kimondottan ötletes megoldás, és a hosszú élettartam garanciája. Kíváncsi – és vájt fülű – ember lévén a MusicDiscet meghallgattam Sennheiser fülessel is, amellyel természetesen jobban szólt. Akinek kevés egy CD-nyi hely, de szeretne ilyen kombinált szerkezetre beruházni, annak sem kell elkeserednie, mert a MusicDisc 128 MB-os és 256 MB-os méretben is létezik.



MERCURY MP3 RECORDER. Nincs az a hónap, hogy ne jelenne meg egy-egy újabb, extra funkciókkal is rendelkező, hordozható MP3-lejátszó. A Kobiantól most egy igen sokrétűen használható szerkezetet kaptunk tesztelésre. A készülék az MP3 lejátszási funkciók mellett beépített FM rádióval is rendelkezik, valamint diktafonként is használható. A címben szereplő Recorder szó nem véletlenül került oda, hiszen a készülék képes hangfelvételre is. Kétféle minőségi üzemmódban használható: MP3 és voice (beszédhang). Beszédet a beépített, vagy külső mikrofonról rögzíthetünk. A minőséget itt nem lehet állítani (13kbit/mp), hiszen a cél a minél hosszabb felvétel készítése. Az élő hang még e gyatra bitrátával történő rögzítéskor is teljesen érthető marad. Az MP3 felvétel már más tészta. Ebben az esetben lehetőségünk van a felvételi bitráta állítására. Ezt 48-tól egészen 320 kbit/mp-ig (48, 96, 128, 192, 320) feltekerhetjük. 192-es állásban már egészen jó minőséget tapasztaltam, de ha igazán jó eredményt szeretnénk elérni, akkor 320-ra kell állítani. A memória ebben az esetben persze sokkal gyorsabban „elfogy" (a kijelzőn látható a fájl aktuális mérete MB-ban), de ha erre van szükség, akkor nincs mese. A készülék a beépített FM rádióról is képes felvételt készíteni, mégpedig egészen jó minőségben.

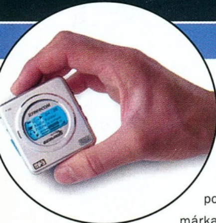


A hordozható eszközök egyik legtöbb gondot jelentő része a vezérlőgombok elhelyezése és a kijelző funkcionalitása. A Mercury ebben a témában igen jól vizsgázott. A kijelző mérete elégséges, minden lényeges dolog megjelenik rajta, és hunyorgás nélkül leolvashatjuk róla a szükséges információkat. A kezelőgombok elhelyezése megfelelő, egy napos ismeretség után már csukott szemmel is megtalálunk mindent. A készülék használata egyébként majdhogynem kézenfekvő, 5 perces összevissza gombnyomkodás után gyakorlatilag a kezelési útmutató elolvasása nélkül is elboldogultam vele. Csak az olyan extra funkciók elővarázsolása miatt kellett fellapoznom a füzetkét, mint az MP3 rögzítési bitráta átállítása.

A készülékhez csomagolt tartozékok terén sincs semmi kifogásolnivalónk. A dobozban a fejhallgató mellett egy vezérlő panelt (erről lejjebb), egy adatkábelt, egy driver CD-t, egy szövetből készült batyut és a külön felerősíthető hordozófület találjuk. A készüléket az USB kábel segítségével tudjuk összekötni a számítógépünkkel, és a hozzá adott szoftver segítségével lehet a gép belső memóriájába (amely SmartMedia kártyával bővíthető) feltölteni az MP3 fájlokat. A Kobiannál gondoltak azokra a felhasználókra is, akik nem elégednek meg a mellékelt fejhallgató minőségével (a Sennheiseres próba itt is megtörtént). A hasonló kategóriás hordozható készülékekhez (legyen az Discman, Minidisc stb.) már szinte alapszolgáltatás, hogy a leggyakrabban használt kezelési funkciókat a fejhallgató kábelére szerelt „távirányító" segítségével el lehessen érni. E készülék esetében ez a vezérlő panel külön egységként szerepel, ebbe kell a fejhallgatót bedugni. Ezáltal lehetőségünk van komolyabb fülesek használatára is, miközben a kényelmi funkciókról sem kell lemondanunk. ■ **SAKMAN**

FREECOM BEATMAN FLASH

> **Info:** www.multimedia.hu **Tel.:** 204-7333



A Beatman termékcsalád jó hírnevét a korábbi modellek már megalapozták. A bejáratott márkanevet érthető okokból nem cserélték le teljesen újra, bár az új jövevény minden tekintetben szakít a hagyományokkal, legalábbis az alkalmazott háttértár szempontjából. A Beatman Flash ugyanis már nem optikai háttértárat (tehát nem kisméretű CD-R lemezt) használ, hanem a divatnak – és a fejlődésnek – megfelelően elnyűhetetlen memória modul(ok)ból képes a fülünkbe tolni a talpalávalót. A régi Beatman egységgel azonban nem csak a márkanév és a kékes árnyalatú külső kapcsán mutat hasonlóságot, hanem a megvalósítás ötletessége is hasonlóan jó. Hordozható zenei lejátszót fejleszteni, készíteni ugyanis nem túl egyszerű feladat. Nem csupán a legújabb technológiai újítások, trükkök felhasználásán van a lényeg, hanem főleg azon, hogy ezeket a felhasználók elvárásainak megfelelően, de még megfizethető formában, jól kombinálva tudják egy termékben ötvözni. Számos kisebb-nagyobb, a multimédiás termékek piacán már sokat bizonyított cég futott zsákutcába a hordozható lejátszók piacán. Az eredeti, már két generációt megért CD-alapú Beatman nem kevés vásári és egyéb díjat söpört be megjelenését követően. Pont azt a többletet tudta nyújtani, ami hiányzott a konkurens termékekből. A siker alapja nem technikai bravúr volt, hanem a felhasználók igényeinek pontos ismerete és ezek ötletes kielégítése volt a kulcs. Nagy megelégedésemre a fejlesztők pont ilyen átgondoltan ugrottak neki a Beatman Flash megalkotásának, munkájuk gyümölcsét teszteltük az elmúlt hetekben.

A Beatman Flash kicsiny, pehelykönnyű szerkezet, az első pár alkalommal féltem is zsebre vágni, meg óvatosan próbáltam ide-oda pakolgatni, mert könnyen sérülő holmi benyomását kelti. Szerencsére korántsem olyan kényes jószág, mint amenynyire a megjelenése sugallja, bátran lehet nyúzni – ami el is várható. Egyszerű kezelőfelülete, elegáns színei és kékhátterű megjelenítője már első pillantásra megnyerik a legtöbb felhasználó tetszését. Ha ez valakit mégsem nyerne meg, akkor a piciny szerkezet lejátszási minősége lesz a következő érv a sorban, amelytől a kétkedő delikvens be fog hódolni. Nem csupán a mellékelt Sennheiser dugaszok érdeme, hogy a kis gépből áradó muzsika – különösen magas bitrátájú, igényes tömörítésű állományok esetén – elvarázsolja a hallgatót. Ilyen téren csak egy-két negatív véleménnyel találkoztam: pár megrögzötten hangerő-mániás ismerősöm kevesellte a Beatman Flash-ből kicsikarható hangorkán erejét. Amúgy én nem bírom, ha valaki a BKV járműveken az egész szerelvényt elszórakoztatja a saját személyi lejátszójával. De azt hiszem, a Beatman Flash 30-as hangerő fokozata az ilyen (hamar megsüketülő) BKV-s performance huszároknak is megfelel majd.

A Beatman Flash két memóriamodult képes egy időben kezelni: a fixen beépített belsőt és a Smart Media kártya képében cserélgethető külsőt. Előbbi – az általam tesztelt Beatman Flash-64 típusú lejátszóban – 64 MB-os nagyságú, az utóbbi csak a pénztárcánkon múlik, hogy mekkora, de legfeljebb 128 MB méretű lehet. A lejátszó mellé tehát nem jár kivehető, cserélhető memória, csak a rögzített belső. Az alapból rendelkezésre 64 MB tehát igen sovány, de azért ideig-óráig beosztható, amíg nem tudunk 128 MB-os külső modult vásárolni hozzá. Ha kapásból van keret további memóriára, akkor nem szabad habozni, mert a 64 MB tényleg szűk keresztmetszet. A Beatman Flash 1,5 V-os (AAA) elemmel működik, de javaslom az újratölthető akkumulátor elemek használatát hozzá. Normál elemek használatakor nekem - típustól függően - egyegy új elem mintegy 6-8 óra folyamatos (valóban folyamatos) nyúzásra volt elegendő, de itt meg kell jegyeznem, hogy nem túl nagy hangerővel használom, és ebben nem volt diktafonként történő felhasználás – ez utóbbi ugyanis többet „fogyaszt", mint a sima lejátszás. Bizony, aki az előbb meglepetten csodálkozott, annak még egyszer leírom: a kis jószág diktafonként is használható. Nem azt mondom, hogy profi újságírói munkára megfelelő, de azért egész tűrhetően lehet vele rögzíteni a külvilág hangjait.

Az állományok kezelése (le és feltöltése, törlése) PC-n keresztül történik, ezért a Beatman Flash kapott egy USB csatolót is. A csatlakozó rugalmas, ki-be pattintható fülecske mögött rejtőzik, ez nekem – csodával határos módon – még megvan egykét hónap használat után is, de szerintem ez lesz az első alkatrész, amelyet a hardcore felhasználók elhagynak majd pár hét után, mert a vékony műanyag szár nem tűnik túl strapabírónak. Az állományok kezeléséhez könnyen kezelhető programot is találunk a lejátszó mellé kapott CD lemezen. A program kezelése tényleg olyan könnyű, mint amilyennek első pillanatra látszik. Aki a Windows Commander programmal elboldogul, annak ezzel sem lesz túl sok gondja. Ha nagy memóriakártyával használod, akkor eltarthat pár percig, amíg minden állományt átmozgatsz a kártyára, ez az USB csatolás eredménye.

A lejátszó kezelése egyszerű, bár tény, hogy meg kell szokni a sajátos logikát, amellyel megáldották. Ahogy átkapcsolhatunk az üzemmódok között, vagy ahogy beállíthatjuk a lejátszási sorrendet és a lejátszási módot, kissé ellenkezik a hasonló lejátszók általános gyakorlatával – de ettől eltekintve megszokható. Az alapfunkciók (leállítás, léptetés stb.) természetesen könnyen elérhetők. A Beatman Flash nagyon szép hangot produkál, már a 128-as MP3 állományok is szépen szólnak (persze ilyet legfeljebb utcán, nagy háttérzaj mellett szoktam hallgatni, nálam úgy 192-256 körül kezdődik az elfogadhatónak titulált minőség, és persze kizárólag Fraunhofer alapú tömörítőt használok), a gyári memóriában alapból megtalálható 320-as zeneszámok pazar szinten szólalnak meg! Az ID3 tageket a kis kijelző ellenére szépen megmutatja, a zsúfolt megjelenítőn a kis jeleknek köszönhetően minden fontos információnak jutott hely.

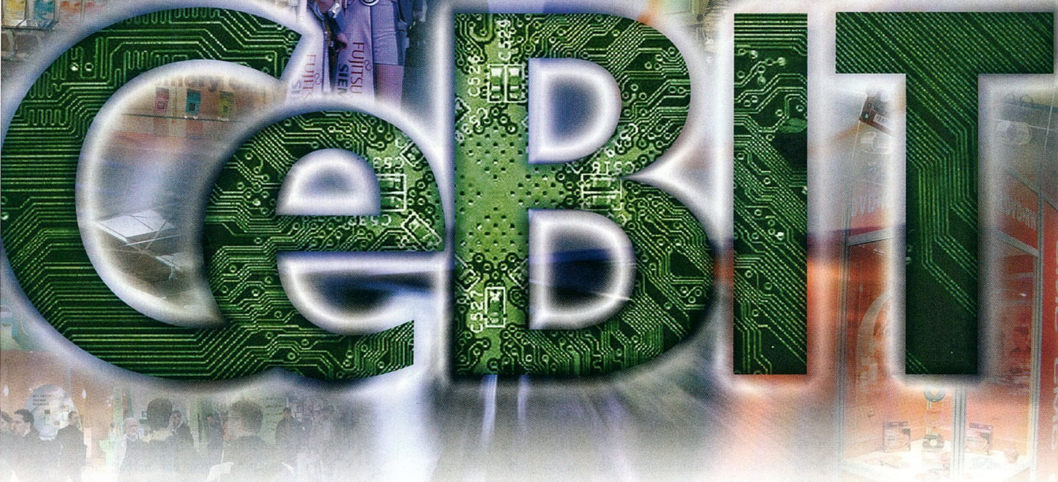
Mindennapi használata során csak két negatívumot találtam: a fülhallgató illesztése kissé idétlen, a dugasz könnyen kicsúszik (ezen a fülhallgató cseréje segíthet), illetve az ezüst felületen elhelyezett fekete feliratok, jelek nagyon hamar lekopnak. Ez utóbbin persze segíthet a gyári csomagban megtalálható alternatív (felragasztható) „előlapok" használata, de ezek valahogy nem jöttek be nekem annyira, mint az eredeti kék-ezüst összeállítás.

PPÉTER

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: kis méret, jó minőségű lejátszás, alacsony fogyasztás **HÁTRÁNYOK:** körülményes kezelés, feliratok hamar lekopnak, kicsi belső memória **ÁR:** 51.990 Ft

9





LAPOS MONITOR, LAPOS HANGULAT. A legnagyobb számítástechnikai, szórakoztató elektronikai és telekommunikációs szakvásár, idén is a hannoveri vásárváros területén került megrendezésre (a vásárváros titulus nem túlzás, hiszen a világkiállítás lebonyolítására tervezett vásári terület egy önálló városka infrastruktúrájával és méretével dicsekedhet). De hiába a legnagyobb, attól még a CeBIT sem kerülhette el, hogy az évek óta mélyrepülésben lévő gazdasági mutatók, és az informatikai ágazatot különös mód fájdalmasan érintő recesszió utolérje. Az öt-hat évvel ezelőtti, hihetetlen mennyiségű kiállítóhoz képest az utóbbi pár évben egyre kevesebb cég jött el a CeBIT-re, és idén (a rendezők jelentése szerint) már a látogatói kedv is némileg alábbhagyott. A német kormányfő ünnepélyes nyitóbeszéde (bár inkább gyászbeszédnek titulálnám) is erről tanúskodott, amelyben aggodalmát fejezte ki az informatikai gazdaság stagnálása, visszaesése miatt. Kifejezte abbéli reményét, hogy a jelenleg nem túl biztató gazdasági mutatók most már tényleg felfelé indulnak majd meg. Bizakodott, hogy jövőre biztosan nagyobb, szebb CeBIT vár ránk, mint idén. Természetesen a kiállítás ideje alatt kirobbant iraki háború is rányomta a bélyegét a hivatalos megnyitó hangulatára, hiszen egy ekkora jelentőségű konfliktussal a háttérben nem illendő önfeledten örvendezni egy ilyen kaliberű politikai személyiségnek. A közel-keleti válsággal kapcsolatos, világszintű politikai és vallási feszültségek sem elhanyagolhatók. Az elmérgesedett háborús helyzet okán a turizmus is visszaesett Európában. Ez is szerepet játszhatott abban, hogy kevesebb látogató volt kíváncsi a kiállításra. Mi azért ott voltunk a Gamer Magazin és a Magyar PC Magazin munkatársaival. Megmondom őszintén, ha nem kötik az orromra, én bizony nem mondtam volna meg kapásból, hogy jelentősen kevesebb kiállító cég volt jelen. Tudniillik így is voltak szép számmal, valamint a látogatói tömeg is akkora volt délutánonként, hogy a látvány első pillantásra semmiben nem különbözött az előző évek kiállítási hangulatától. Ami viszont rögtön szembetűnő volt: a kiállításon számítógépes megjelenítőként 99%-ban TFT alapú monitort használtak. Akárhová néztünk, akárhová mentünk, hagyományos monitorokat már csak igen nagy méretben (19" és felette) láttunk, és főleg olyan standokon, ahol az alkalmazott, bemutatott termékek jellege (CAD, grafika) ezt kifejezetten megkövetelte. E kevés kivételtől eltekintve mindenütt a csinos, laposabbnál laposabb TFT monitorok pompáztak, még a legkisebb cégek standján is. Érdekes, hogy a számítástechnikai piac több szegmensében jelenlévő – jellemzően nagyobb – cégek évről-évre más stratégiát választanak a különböző irányú érdekeltségeik megmutatásához. Hol egyben, hol elkülönített helyen állítják ki a különböző termékeiket. Példának okáért a Philips óriási standján mindent megtalálhattunk a legmodernebb TFT megjelenítőktől a DVD+RW írókon át a következő generációs Blue-Ray prototípusig, míg a Ricoh hatalmas kiállítási területén hiába kerestük az optikai adattárolásra szolgáló eszközöket – később megtaláltuk a kizárólagosan CD/DVD-írókat bemutató, jóval kisebb Ricoh standot egy teljesen másik pavilonban. Egyre nagyobbak a több céget tömörítő szövetségek standjai; bizonyára költségkímélő, ha egy nagyobb kiállítási felületen több cég osztozik (a megcsappant kiállítói kedv ellenére – vagy éppen ellensúlyozására - a költségek állítólag cseppet sem mérséklődtek).



CONNECTED HOME. A legnagyobb cégeknél egyértelműen láthattuk, hogy mi a legújabb trend: az otthoni telekommunikációs és szórakoztató eszközök, valamint a személyi számítógépek egymásba integrálása nagy léptékkel halad. Pár éven belül minden bizonnyal olyan multifunkcionális eszközeink lesznek, amelyek – természetesen szélessávú internetes kapcsolattal rendelkező - személyi számítógépként, televízióként, DVD-lejátszóként/felvevőként és kommunikációs központként is használhatók majd. A Philips legújabb álma, a világhálóra kapcsolt otthon – „Connected Home" – víziója olyan eszközöket ígér, amelyek hasonlítanak ugyan jelenleg is használt elődjeikre, de lakásunk központi internet-hozzáférésén keresztül a világhálóra kapcsolódnak. Ilyen az MP3/WMA letöltésére képes hordozható CD/DVD-lejátszó, az internet böngészésére alkalmas intelligens televízió, vagy az

asztali DVD-lejátszó, amellyel a meglévő lemezeinken kívül digitális filmkölcsönzés keretén belül letöltött filmeket (video on demand) is megtekinthetünk. Minden eszköz esetében felismerhető volt a drótok, bosszantó kábelek mellőzésére irányuló fejlesztési vonal, amely nem csak az Intel, de az idei CeBIT egyik jelmondata is lehetett volna: légy kötetlen! A különböző drótnélküli adatátviteli megoldások adták az alapot idén a leghangzatosabb bejelentésekre, az IT iparág minden szegmensében igyekeznek valamilyen módon az új irányvonalhoz kapcsolódni. Jó példa erre az Intel új Centrino technológiája, de a különböző multimédiás és adattároló eszközök fejlesztői is teljes erővel képviseltették magukat a WI-FI Alliance sajtótájékoztatóin és minden olyan helyen, ahol a vezeték nélküli adatátvitel szóba kerülhetett.

BLUE-RAY ÉS DVD+RW. A Philips standján a legfontosabb újdonságok egyike egy működő asztali Blue-Ray rekorder volt. A DVD következő generációjaként emlegetett Blue-Ray formátum a kék lézert alkalmazó technológiával egy CD/DVD méretű műanyag korongon 57 gigabájt anyagot képes tárolni (27 gigabájtot egy rétegen), erre a bemutatott asztali eszköz 4-5 órányi HDTV felbontású, döbbenetes minőségű videót rögzít. A Blue-Ray ugyan nem az egyetlen kék lézert alkalmazó szabvány, amely a jelenlegi DVD babérjaira tör (a Toshiba is kidolgozta saját szabványát – úgy látszik, a jelenlegi helyzet a kétféle riválís DVD-szabvánnyal minden bizonnyal meg fog ismétlődni a következő generációs adathordozó esetében is), de működő példányt csak ők tudtak egyelőre felmutatni. Az első – egy rétegre dolgozó – Blue-Ray videorekorderek megjelenése egyébként egy-két hónapon belül várható Japánban. Sajnos az európai megjelenésre év végéig (borúlátó jóslatok szerint jövő tavaszig) várnunk kell. A HDTV szabvány ugyanis nem nagyon tud gyökeret verni az öreg kontinensen (az elterjedése Amerikában sem halad túl jól), pedig ez a formátum végre megszüntethetné a különböző földrészeken jelenleg használt eltérő műsorsugárzási szabványok okozta kavalkádot, a több mint kétszeres felbontási (és minőségi) növekedésről nem is beszélve. A HDTV és a Blue-Ray a digitálisan rögzített mozifilmeket egy az egyben varázsolhatja otthonainkba, de még egy egyszerű sportközvetítés élménye is nagyságrendekkel más ekkora felbontásban. A kiállításon bemutatott fociközvetítés során a futballisták arca a legtávolabbi kameranézetben is felismerhető volt, ami kissé olyan érzést keltett, mintha egy fantasztikusan renderelt számítógépes játék demóját látnánk. A HDTV és a Blue-Ray együttesen végre kompromisszumok, képkonverziók nélkül hozhatja el otthonainkba a mozifilmeket (nincs interlace, nincs gyorsítás) a film rögzítése során használt összes paraméter (képkocka/másodperc, digitális felvétel esetén a felbontás) megváltoztatása nélkül. A HDTV minőségű felvétel és lejátszás mintegy 20 MBit/sec adatátvitelt igényel, természetesen „sima" DVD-Video üzemmódban a mostani szabványok szerint is rögzíthetünk (jóval hosszabb idejű) anyagot a Blue-Ray lemezekre. A Philips bemutatta a kisméretű Blue-Ray lemezek prototípusait is, ezekre a tenyérnyi, 3 cm-es korongokra 1 GB anyag rögzíthető, a hordozható meghajtó mérete egy gyufásdoboznál is kisebb. Működő asztali Blue-Ray felvevőt egyébként még az LG standján is láttunk, azonban a Philips szerint az első készüléket majd a Sony dobja a piacra Japánban.







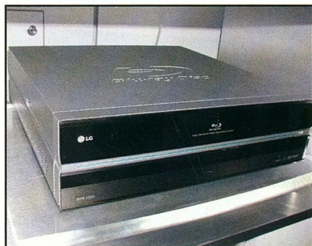


A Philips jelenlegi DVD+RW termékcsaládját is továbbvitte, a 4x-es sebességű DVD+RW író hamarosan az európai piacon debütál majd. A PC-be szerelhető DVDRW416K a hozzá való lemezekkel együtt május közepén kerül a boltok polcaira. Érdeklődésünkre elmondták, hogy nagyon szeretnének megvalósítani egy kétrétegű (9 GB-os) DVD+R változatot, de egyelőre nem tudtak túl sokat mondani a terveikről.

RWPPI. A DVD-R(W) szabvány felé elkötelezett cégek szövetsége hosszú és tartalmas sajtótájékoztató során ismertetett meg minket a DVD-R(W) formátum jelenlegi piaci helyzetével és jövőbeni terveikkel. A legfontosabb hír a 8x-os DVD-R lemezek és írók szabványosítási folyamatáról szólt, mely szerint nagy léptékekkel haladnak, hogy az év végére minden kompatibilitási gond megszűnjön. A tervek szerint minden rendben folyik ahhoz, hogy egy éven belül megjelenhessenek a jelenlegi leggyorsabb DVD-R íróknál még kétszerte sebesebb meghajtók is. A RWPPI standján láthattuk a TDK legújabb vívmányát, a „ScratchProof" DVD-R és RW lemezeket, amelyek (helyszíni demonstrációval is megerősítették) százszor jobban ellenállnak a

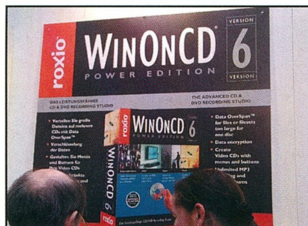






karcolásoknak, felületi sérüléseknek, mint a jelenlegi CD/DVD lemezek. A „ScratchProof" korongok csupán 20-25%-kal kerülnek majd többe, mint a sima, írható korongok, azt viszont nem tudtuk kideríteni, hogy a TDK továbbadja-e a technológiát más gyártóknak is, vagy kizárólag csak a TDK lemezeken találhatunk (pont) ilyet. A RWPPI szövetség sikerként könyvelte el, hogy az optikai adattároló eszközök legnagyobb volumenű gyártói, mint amilyen az LG, megkezdték az olcsó DVD-R(W) írók gyártását és terjesztését.

DVD+RW ALLIANCE. A rivális DVD+RW szabvány mellé tömörült cégek (egyébként van átfedés a két csoport támogatói, tagjai között) kiállítási területén nem egy nagy információs pultot találtunk, hanem minden cég egy-egy kisebb pult mögött várta az érdeklődőket. Sok olyan cég is akadt (például a méltán közkedvelt Nero programot fejlesztő Ahead, vagy a legjobb írható CD/DVD lemezeket gyártó Taiyo Yuden), amelyek ezen a kis pulton kívül önállóan nem is jelentek meg az idei CeBIT-en. Ezekből az apró jelekből vehettük észre, hogy valami tényleg megváltozni látszik a kiállítás népszerűségével és látogatottságával kapcsolatban. A DVD+RW Alliance nagy sikerként könyvelhette el, hogy a PC-s világban egyedülálló hírnevet szerzett Plextor cég is a pluszos táborhoz csatlakozott (a meghajtóról e számunkban olvashattok részletes értékelést!), de ettől függetlenül is sikerült nagy szeletet kihasítani az egy évvel ezelőtt még kizárólag a DVD-R(W) formátum által uralt piacból. A DVD+RW marketingstratégiája olyan sikeres volt – és valószínűleg termékeik olyan jól beváltak -, hogy Nyugat-Európában az eladott DVD-írók nagy része ma már ilyen szabványú, vagy combo (azaz a DVD-R és DVD+RW formátumot egyaránt támogató) meghajtó. A DVD-R(W) tehát kezd kissé háttérbe szorulni a jelenlegi eladások szerint, bár a DVD+R(W) lemezek ára jelenleg kissé magasabb, mint a rivális formátum írható korongjaié (hazánkban a különbség jóval nagyobb, ezért itt DVD-R(W) a népszerűbb – jelenleg). A DVD+RW mind az írás, mind az újraírás terén már a 4x-es sebességnél tart, ez különösen az újraírás esetén mutat jelentős előnyöket a DVD-R(W)-vel szemben. A szövetség nagy erőkkel dolgozik azon, hogy a médiaazonosító jelek („bitsetting") okozta gondok megszüntetésével



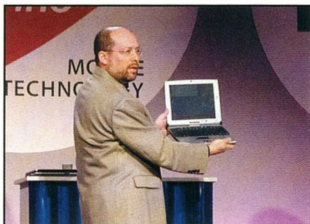


jobb kompatibilitást érjenek el az asztali DVD-Video lejátszókban. Számos szoftverfejlesztő (Roxio, Ulead) cég is jelen volt a DVD+RW Alliance kiállítási területén, egyre egyszerűbb (egy gombnyomással is használható) DVD-Video felvevő alkalmazásokat mutattak be, amelyek az asztali DVD rekorderek működéséhez hasonló módon mindenki számára elérhetővé teszik a DVD-Video készítését (capture képességekkel megáldott videokártya vagy célkártya szükséges hozzá, valamint erős processzor és persze DVD+RW író).

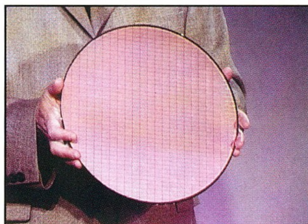


CD-R(W). A CD-R(W) írással, lemezekkel kapcsolatosan idén már nem érkeztek világrengető bejelentések. Számottevő újdonságnak csupán az újraírás sebességét növelő írók bizonyultak, bár a 24x-es és 32x-es újraírásra alkalmas lemezeket még a legnagyobb CD-gyártó cégeknél sem állították ki. A kérdés így több mint jogos: minek olyan író, amelyikhez még nem is gyártanak lemezt? A 24x-es (úgynevezett Ultra High Speed) korongokat is csak nagyítóval tudtam a gyártók kínálatában felellni, de a Mitsumi új írójához való 32x-es RW lemezek után érdeklődve csak lekezelő mosolyt kaptunk mindenfelé. Lesz, biztosan lesz, de csak később – ennél többet sehol nem halottunk. A CD-R lemezek a legnagyobb gyártók kínálatában már 50x-es maximális sebességnél járnak, de ezen kívül számottevő újdonságot nem találtunk. Az egyetlen említésre méltó – de a korábbi hasonló törekvések sorsát szem előtt tartva kevés sikerrel kecsegtető – próbálkozás a Sanyo által kifejlesztett HD-BURN. Ez a technológia a rendes CD-R lemezekre 1,2 GB-nyi anyag rögzítését teszi lehetővé úgy, hogy a lemezek fizikai felépítésén nem kell változtatni. Az író a kisebb jelek írásával éri el a nagyobb kapacitást. Egyetlen – és óriási – hátrány, hogy a HD-BURN módban írt lemezt a jelenlegi CD/DVD-ROM meghajtók nem tudják majd olvasni. Állítólag (erre valóban lehet esély, mert a két cég szoros munkakapcsolatban áll) a Plextor jövőbeni új CD-írója is támogatja majd a Sanyo fejlesztette HD-BURN technológiát, és (erre kisebb esélyt látok) a cég jelenlegi meghajtói közül többhöz jelenhet meg olyan firmware frissítés, amely a HD-BURN módban égetett lemezek olvasását (nem írását!) teheti lehetővé. A Plextor végre valahára bejelentette ATAPI alapú CD-ROM és DVD-ROM olvasóit (az SCSI illesztésű ULTRAPlex 40max gyártásának befejezése óta folytak találgatások arról, hogy lesz-e ATAPI CD/DVD-olvasója a cégnek), a DVD+RW íróval együtt így meglepően sok újdonságot tudtak felmutatni az idei CeBIT-en. Más kérdés, hogy szakmailag kompetens szakemberrel nem igazán tudtunk a Plextor standján találkozni, csak a reklámbrosúrákat osztogató droidszínvonalú személyzet fogadott minket – így esélyünk sem volt a tavalyihoz hasonló tartalmas beszélgetésre a cég képviselőivel (vagy csak nem volt épp szerencsénk). Az 52x-es írók majdnem minden magára valamicskét adó cég kínálatában megjelentek, de igazából nagy dolgokat már nem várhatunk a CD-írók kapcsán – nagy bánatomra a PC-s optikai szegmensből idén kivonult Yamaha már nem is volt jelen, és a TEAC standján sem láttam semmi említésre érdemes terméket. Természetesen egyre nagyobb, egyre gyorsabb írókat tartalmazó CD/DVD-író szervereket láthattunk mindenfelé, de a tavalyi felhozatalhoz képest mindössze annyi történt, hogy a 40x-es feliratok helyett mindenütt a 48x-os és 52x-es írásra utaló címkéket láthattuk. Ezeket a sorokat olvasván felmerülhet a kérdés: mi lesz a CD-vel? Nyugodtak lehetünk, még nincs kihalóban. Az írható CD lemezek ára azonban inkább felfelé mozog majd ezután, ugyanis a legnagyobb CD/DVD-gyártó cégek inkább a nagyobb haszonnal kecsegtető írható DVD lemezek gyártására, fejlesztésére fordítanak majd több energiát (befektetést). Így várhatóan megszűnik majd az utóbbi két-három évre jellemző többszörös túlkínálat a CD-R piacon. Ez véget vet majd a túlkínálat diktálta alacsony árazásnak, a CD-R ára folyamatosan nőni fog (a folyamat egyébként már elkezdődött), és minden bizonnyal idén őszre éri el azt a szintet, amelyen valószínűleg stabilan megmarad évekig, amíg egyszer csak a DVD végleg ki nem szorítja a lassan kiöregedő írható CD lemezt a piacról. De ez még jóval később lesz.









INTEL. Az Intel alaposan kitett magáért, már ami a show-t illeti, ugyanis talán ez volt a legjobban „megkomponált" sajtótájékoztató az egész kiállításon. A fő előadó Mike Splinter, az Intel alelnöke volt, aki, meg kell jegyezni, nagyon élvezetes és gördülékeny stílusban adta elő a mondandóját az Intel Centrino mobiltechnológiájáról. Mivel ebben a számban már nem maradt hely nagyobb lélegzetű bemutatóra, így a CeBIT-beszámoló keretein belül ejtenék róla néhány szót. A Centrino technológia magában foglalja a Pentium M processzort, az azt kiszolgáló i855 chipkészlet-családot és az Intel PRO/Wireless 2100 kábelnélküli LAN megoldását. Vessünk egy pillantást ezekre kicsit részletesebben. A Pentium M (nem keverendő össze a már jó ideje forgalomban lévő Mobile Pentium 4-gyel) 0,13 mikronos gyártástechnológiával készül, 77 millió tranzisztorból áll, 400 MHz-es rendszerbuszt használ, és 1 MB másodlagos gyorsítótárat tartalmaz. A Micro-Ops Fusion két mikroutasítást kombinál össze eggyé, ezzel lehetővé teszi a gyorsabb egyidejű műveltvégrehajtást. Az Advanced Instruction Prediction megpróbálja megjósolni, mi lesz a soron következő utasítás, ezzel csökkenti a rendszer válaszidejét; a Dedicated Stack Manager pedig, melynek segítségével a végrehajtandó mikroutasítások száma lecsökkenthető, e módon növeli a CPU teljesítményét. Az Intel 855 chipkészletnek két változata létezik, a 855PM különálló grafikus adaptert támogat, míg a 855GM része az integrált Extreme Graphics 2 videovezérlő. Az Intel PRO/Wireless 2100 hálózati megoldás támogatja a 802.11b, a 802.11x, a WEP, a VPN és egy későbbi szoftverfrissítéssel a WPA technológiákat. A számos fejlesztésnek hála, a Centrino alapú notebookok az Intel szerint 30-40 százalékkal tovább bírják akkumulátoros üzemmód esetén, mint a magas órajelű Mobile Pentium 4 processzoros gépek nem beszélve a további méretcsökkentés lehetőségeiről (ha nem jön közbe valami égbekiáltó baki, a következő számban olvashattok egy tesztet egy Centrino alapokra építkező notebookról). Az 1,60, 1,50, 1,40 és 1,30 GHz-es processzorok ára 1000 darabos tételben sorban 720, 506, 377 és 292 dollár, levonható tehát a következtetés, miszerint a közeljövőben nem juthatunk majd hozzá méltányos áron Centrinós notebookhoz (csak érdekességképpen jegyezném meg, hogy a cikk írásának napján a Felkelő Nap Országában a Pentium-M már önmagában, dobozos kivitelben is kapható annak ellenére, hogy Mike Splinter erre a lehetőségre határozott nemmel válaszolt a sajtótájékoztató utáni beszélgetésen). Szomorú, de igaz azonban az a tény, hogy az új lapkakészletekről, a 800 MHz-es buszt használó és Hyper-Threadinggel felvértezett Pentium 4-ekről (ez szintén kapható már Japánban, hivatalos premier április 14-e) és a negyedik negyedévben debütáló Prescottról nem esett egy szó sem. Láthattunk viszont egy wafert, melyen 0,09 mikronos technológiával előállított „processzormagok" voltak, ami bizonyítja a technológia érettségét.

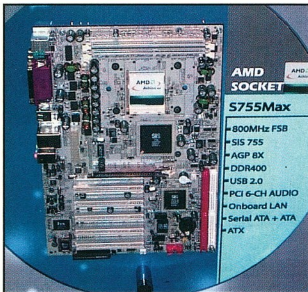
ABIT. Az Abit standja szolgált pár kellemes meglepetéssel, elsőként mindjárt a legendás BH6 utódjaként bemutatott BH7-tel, mely az Intel 845PE készletére épül, és kiemelkedő tulajdonsága, hogy akár 800 MHz-es vagy a feletti buszsebességen is képes stabilan üzemelni, valamint lehetőségünk van DDR400-as memóriamodulok használatára is. Old Mannek időközben sikerült beszereznie belőle egy példányt, ezért biztosra veszem, hogy a következő Hardver Fórumban kimerítő tesztet olvashattok róla:). A Pentium 4-es vonalon továbbhaladva az újdonságok leginkább a nemsokára megjelenő Canterwood és Springdale készletes alaplapok sorába tartoznak, mint például az IC7-G. Ez a lap a Canterwoodra épül, támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-jű Pentium 4-eket, továbbá az AGP 8x-os, a Serial ATA/150 és az Intel CSA Gigabit LAN sem fog hiányozni róla. Említésre méltó még az SI7, mely SiS R658-as készletre épül, ennek köszönhetően akár PC1200-as, 32 bites Rambus memóriákat is használhatunk vele, továbbá természetesen erről sem maradhat le az AGP 8x, a Gigabit LAN és a két SATA/150 csatlakozó. A legnagyobb durranás számomra kétségkívül a GeForce FX 5800 Ultrával szerelt, exkluzív kivitelű, fadobozos(!) és OTES III hűtéssel szerelt Siluro volt. Az Abitosok szerint a kártyából mindössze 2-3 ezer darab fog készülni, úgyhogy ha valaki ilyet szeretne otthonra, máris mehet előrendelni a forgalmazónál:).



ASUS. Az ASUS ezúttal sem hazudtolta meg önmagát, és hatalmas standon állította ki jobbnál-jobb termékeit. A minden gyártónál megtalálható Canterwood, Springdale stb. alaplapok mellett rengeteg Centrino alapú noteszgép, valamint jó néhány MyPal 300 is ki volt rakva. PPetit és engem speciel nagyon elvarázsolt a tenyérgépen futó Gyűrűk Ura, el is döntöttük, hogy amint tehetjük, beszerzünk egy ilyen kis aranyost:) (tudom, Flex már írt róla tesztet, de nekünk ez volt az első személyes találkozásunk vele). Mellesleg a 4 GHz felett futó Pentium 4-es konfiguráció is meglehetősen sok csodálót szerzett magának... Számunkra talán a legnagyobb meglepetést az ASUS mobiltelefonok okozták, bár a megvalósításuk azért hagy némi kívánnivalót maga után (mind kinézetre, mind tudásra), azért nem semmi, hogy az ASUS jó dolgában már ebbe is belevágta a fejszéjét. A látogatók szórakoztatásáról plazma TV-re kötött erőművek gondoskodtak a játszani vágyók nagy örömére.

ADVANCED MICRO DEVICES. Az AMD szintén a mobilpiacra összpontosított a CeBIT-en, és 12 új mobil-processzort jelentett be, melyek közül a legérdekesebbek a Barton magra épülő Athlon XP-M 2400+ és 2500+ modellszámozást viselők.

A közeljövőben (április 22.) hivatalosan is bemutatásra kerülő Opteron processzorok esetében az AMD újfajta modellszámozási rendszert vezet be. Az egy-, két- illetve nyolcprocesszoros környezetbe szánt CPU-k rendre a 100-as, a 200-as és a 800-as sorozat tagjaiként fognak forgalomba kerülni. A százas számozási rendszer második elemeként a pl. 140-es modellszámozással ellátott processzor 1,40 GHz-en fog ketyegni, és egyutas szerverekben lesz használható; a 142-es már 1,6 GHz-en fog futni és így tovább. Az AMD hangsúlyozta, hogy a számozási rendszert úgy alakították ki, hogy még véletlenül se lehessen belőle következtetni a valós órajelre, pl. a 240-es jelzéssel ellátott processzor nem 2,4 GHz-en fog ketyegni.



Az otthoni rendszerekbe szánt Athlon64 premierje jelenleg szeptemberre tehető, reméljük, ennél tovább már nem fogják halasztani.

GIGABYTE. A Gigabyte-osok kicsit csalódottak voltak, hiszen több látogatóra számítottak (szerintem még így is túl sok volt az ember, főleg csütörtök-péntek környékén tényleg művészet volt eljutni egyik standtól a másikig anélkül, hogy fel ne löktem volna valakit). Ennek ellenére bőven akadt látnivaló, az összes új ATi chipsetes Maya kártya ki volt állítva (mindegyiken futott is valamilyen techdemó vagy a Delta Force: Black Hawk Down), valamint az alaplapok tengerében sikerült kiszúrnom a G-MAX névre keresztelt lifestyle/barebone PC megoldást is, melyre a jól eltalált és nagyon erősen az Apple iMacre (mármint ami a TFT monitort illeti) hajazó formatervnek köszönhetően öröm volt ránézni.

MICRO STAR INTERNATIONAL. Az MSI standja minden áldott napon olyan zsúfolt volt, hogy alig lehetett megmozdulni, így aztán kisebb akadályokat leküzdve ugyan, de sikerült megnéznünk az aktuális újdonságokat. A szokásos alaplap- és videokártya-áradaton felül itt végre találkozhattunk valami egyedi újdonsággal is, mégpedig a hangzatos MEGA (MSI Entertainment and Gaming Appliance) PC-vel, amely a gyakorlatban inkább mini hi-fire, mint számítógépre hasonlított. Az ötletesen kivitelezett szerkezet lehet akár Intel, akár AMD alapú



(max. 3,06 GHz 2800+, de ezekhez a processzorokhoz szerintem a beépített 200 Wattos tápegység már kevés lesz), és mint modern „hi-fit" használhatjuk Audio CD, MP3 és AM/FM rádióadások vételére; továbbá DVD-lejátszásra, TV adások vételére a beépített TV Tunerrel és így tovább. Nagy Zoli rögtön bele is szerelmesedett, alig győztük elvonszolni a kiállított darab elől:).

VIA TECHNOLOGIES. A VIA sajtótájékoztatója érdekes meglepetéseket tartogatott (legnagyobb bánatukra egy időben volt az ATi rendezvényével, így aztán közel sem volt annyi résztvevő, mint amennyit látni szerettek volna).

A Socket A platformhoz tervezett KT400A készlet a FastStream64 memóriavezérlővel legalább olyan kiemelkedő teljesítményt nyújt, mint az nForce2 dual-channel kiépítésben. Ezt az állítást sajnos személyes tapasztalatokkal még nem tudjuk alátámasztani, de a bejelentés óta napvilágot látott tesztek szerint az nForce2 még mindig a leggyorsabb Socket A megoldás a piacon. Szintén bejelentésre került a KN400 készlet, melyet az új AMD Athlon XP-M processzorok mellé szánnak.

Ennél sokkal érdekesebbnek bizonyult az a számos kis helyigényű, VIA EPIA és Mark CoreFusion technológiára épülő otthoni szórakoztató központ, melyek nagy sikert arattak a megjelent újságírók körében. A legérdekesebb ezek közül a Flat Panel Lifestyle koncepció köré épülő StarHub volt, mely kinézetre egy nagyobb 17 colos TFT monitorhoz hasonlított. A konstrukció képes DVD-lejátszásra, időeltolásos videofelvevőként is használhatjuk, valamint, ha úgy tartja kedvünk, akár számítógépként is használhatjuk az előre telepített Windows XP-nek köszönhetően. A hozzá járó audiorendszernek sincs oka a szégyenkezésre, a kétszer 10 wattos, kétutas sztereó hangszórók hangját a 25 wattos mélynyomó teszi teljessé.

Az S3 Graphics által bejelentett DeltaChrome GPU-családról bővebben a néhány oldallal arrébb található technológiai bemutatóban olvashattok, itt csak annyit róla, hogy az integrált HDTV enkóder képességei a látottak alapján nagyon meggyőzőek, sajnálatos tény azonban, hogy ezt a képességét az USA-n kívül jelenleg nem sok országban élvezhetik. További érdekesség, hogy a GPU fogyasztása az ígéretek szerint nagyon alacsony lesz, így az S4-es változatra elegendő lesz a passzív hűtés is, de a csúcs F1-re sem kell majd a GeForce FX-hez hasonló porszívó. Ha minden ígéret teljesül, és végre a driverek terén is összekapják magukat, akkor valóban versenyképes megoldást jelenthetnek majd az év második felében.

ATI TECHNOLOGIES, NVIDIA. Csakúgy, mint az Intel és az AMD, a két legnagyobb GPU-gyártó is teljes egészében a mobilpiacra koncentrált, és mint az várható volt, az ATi a Mobility Radeon 9600/9200-at, az NVIDIA a GeForce FX Go 5600 és 5200-t jelentette be, és demonstrálta működés közben. Az 5600 0,13





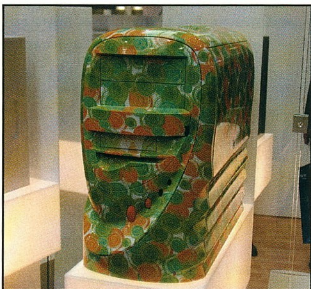












mikronos technológiával készül, mely 4 renderelő futószalaggal és darabonként 1 textúrázó egységgel rendelkezik. A memóriavezérlője legfeljebb 64 MB DDR-I-es memóriát támogat, a mag és a memória órajele egyaránt 350 MHz-ben van maximálva. Az 5200-as a régebbi 0,15 mikronos technológiával készül, felépítése az Intellisample hiányán kívül megegyezik nagyobb testvéréjével.

Az ATI Mobility Radeon 9600 az asztali 9600(RV350) mobil változata, mely természetesen rendelkezik Smartshader 2.0 és Smoothvision 2.1 támogatással, valamint a világon elsőként képes kezelni a GDDR2-M szabványú memóriamodulokat, melyekből legfeljebb 128 MB lehet a kártyára integrálva. Feszültségigénye idle módban mindössze 1 Volt, fogyasztása pedig 0,5 Watt. Természetesen a Radeon is támogat az NVIDIA PowerMizer 3.0 technológiájához hasonló, valós idejű órajel– és tápfeszültség-módosítást, PowerPlay 4.0 néven.

Az e GPU-ra épülő grafikus kártyákkal felszerelt noteszgépek meggyőző teljesítménnyel és képminőségben futtatták a két cég technológiai demóit nagy lépést téve ezzel a teljes körű mobilszórakoztatás irányába. Természetesen a GPU-k teljesítményfelvételét is sikerült tovább optimalizálni, így egy Centrino alapú és GeForce FX Góval vagy Mobility Radeon 9600-zal szerelt notebook már igen hosszú akkumulátoros üzemidőt mondhat magáénak. Az asztali modellekről nem nagyon esett szó, és bár az NVIDIA standján sikerült néhány pillantást vetni egy működő NV35-re, túl sok információt nem tudtunk szerezni róla azon túl, hogy sokat optimalizáltak az FSAA és Anisotropic filtreringért felelő algoritmusokon, ami a GeForce FX egyik nagy hátránya a Radeon 9700 Próval szemben.

CORSAIR. A Corsair standnak aligha nevezhető részlegét nem volt könnyű megtalálni, az oda tévedő látogatót viszont különleges látvány fogadta: a minőségi memóriamoduljairól elhíresült gyártó különleges, nagyteljesítményű vízhűtést mutatott be. A tervezőmérnökkel folytatott eszmecsere során kiderült, hogy a processzorra kerülő blokkot a Boeing mérnökei tervezték, ez már sejtet valamit a szerkezet képességeiről. A hűtés nem a legkisebb helyigényű, hiszen külön, orvosi táska méretű, nagyrészt átlátszó dobozban kapott helyet, cserébe viszont az egész konstrukcióról sütött a profizmus, látszott, hogy a srácok nem kapkodták el a dolgot.

THERMALTAKE. A tajvani cég rengeteg újdonsággal volt kint a CeBIT-en, melyekkel nemsokára mi is közelebbről megismerkedhetünk. A processzorok teljesítményének növekedésével a hűtéssel foglalkozó gyártók is kezdenek alternatív megoldásokat kínálni, így egyre több cég kínálatában bukkan fel a víz- és egyéb, pl. Peltier-elemes hűtés. Nos, a ThermalTake mindkettővel rendelkezik, előbbi az AquariusII Liquid Cooling, utóbbi pedig a SubZero-4G névre hallgat. Ezeken felül már tápot is kínálnak, Silent Purepower néven, 300 wattól 420 wattig, a 360-as már kapható lesz kétventilátoros kiépítésben is, a legnagyobb modell esetében ez magától értetődő.



SHARP. A Sharp főleg LCD téren jeleskedett, több érdekes újítást is megvizsgálhattunk közelebbről. Az LL-T1520H/B a világ első TFT-LCD monitora, melyet 2D és 3D üzemmódban egyaránt használhatunk. A 15 colos monitor ún. szendvics felépítésű, két TFT panelt alkalmazó kijelzőt használ, így 3D üzemmódban a térhatást úgy érik el, hogy a két panel két különböző képet mutat a szemnek. Ha sikerül eltalálnunk a megfelelő távolságot a monitortól (ezt egy fekete csík, a sweet-spot indicator jelzi a monitor alján), akkor meglátjuk a 3 dimenziós hatású képet, ami tényleg lenyűgöző élmény. Olyan, mintha az addigi kép „mélységet" kapna, az ember szinte úgy érzi, hogy belenyúlhat a monitorba. Sajnos az áráról jelenleg még nincs információnk, de, lévén professzionális célokra szánt termékről van szó (legalábbis egyelőre), biztos, hogy nem lesz tömegcikk.

A másik figyelemreméltó fejlesztés CGS (Continuous Grain Silicon) névre hallgat, használatával akár négyszer nagyobb felbontású és két és félszer világosabb kijelzőket lehet a tenyérgépekbe beépíteni, mint a mostani kijelzők segítségével. Az eredmény magáért „látszik", sajnos azonban az ezt használó Sharp Zaurus SL-C700 Tablet PC egyelőre csak Japánban kerül forgalomba. ■ **PPETER, HUNOR**



RETRO KUCKÓ

Számtalan retro témájú cikk született és születik manapság. Ennek okait nyilván hosszan lehetne kutatni. Lehetséges, hogy manapság lépnek az első szériás újságíró kollegák abba a korba — velünk együtt — amikor menthetetlenül rátör az emberre a nosztalgia, és lehetséges, hogy egyre többen és többen csömörlenek meg a mai, már-már személytelenné váló, minden képzeletet felülmúlóan gyorsan változó és elavuló számítástechnikától, s nyilván a sort hosszan lehetne még folytatni. A Gamer Magazinban most induló retro rovat céljait azonban többé-kevésbé pontosan meg lehet határozni: szeretnénk bemutatni az új számítógépes generációnak, hogy a jelenlegi (hobbi) számítógépes kultúra miből alakult ki, elsősorban a matuzsálem korú számítógépek és a hozzájuk tartozó érdekességek bemutatásával, leginkább azokra a típusokra koncentrálva, melyek Magyarországon is elterjedtek voltak. Szeretnénk megmutatni, hogy volt olyan, amikor 16 vagy 64 kilobájt nem csak egy ikon grafikájához, hanem egy teljes rendszer vagy játék futtatásához elegendő volt. Valamint természetesen szeretnénk kellemes perceket szerezni a visszaemlékezéssel azoknak a szerencséseknek, akik személyesen élték át a PC-s világ aranykorát. Mindenképpen várjuk a visszajelzéseket, hisz a sorozat ezek alapján fog változni esetlegesen. Nagy örömmel fogadnánk olyanok leveleit és élménybeszámolóit, akik még ma is használnak egy-egy öreg gépet, vagy valami olyasmivel rendelkeznek, aminek bemutatását itt érdemlegesnek tartják. Egyszóval szeretnénk összehozni mindenkit, akit kicsit is érdekel a múltnak e színes része PC-től, operációs rendszertől és minden egyébtől függetlenül, egyszerűen csak a móka kedvéért.



Sorozatunk első részének főszereplője a vitathatatlanul nagy érdemeket szerzett és legendás Sinclair ZX81. Nem ez volt az első sorozatban gyártott mikroszámítógép, még csak nem is ez volt az a technika, amelyik fergeteges képességeivel kápráztatta el a vásárlóközönséget. Viszont ez volt az a gép, amely megjelenésekor szenzációsan alacsony árával lehetővé tette a széles tömegek számára az otthoni számítógép megszerzését, így lehetőséget adott az embereknek a számítástechnika alapjainak, a BASIC programnyelvnek, a számítógép adta lehetőségek kihasználásának és számos egyéb dolognak a megismerésére. Másképp megfogalmazva egészen újfajta, eddig tömegesen nem ismert új kultúra kialakításának volt az egyik lényeges úttörője. Ennek a kultúrának a terjesztéséért, az ezért meghozott áldozatos munkájának elismeréseképpen kapta meg a lovagi rangot Mr. Clive Sinclair 1983-ban, és hívhatja azóta magát büszkén Sir Clive Sinclairnek. De ne rohanjunk ennyire előre az időben, sőt, menjünk még egy picit vissza, egészen pontosan addig a pontig, ahol a ZX81 gyökereit találjuk.

Kevesen tudják, hogy Sinclair azután határozta el egy olcsó számítógép kifejlesztését, miután tapasztalta, hogy fia mennyire szeret a TRS80 típusú számítógépével foglalatoskodni, az mennyire leköti, és mennyit tanul vele. Csakhogy akkoriban a TRS80 (mely mellesleg később a magyar HT1080Z iskolai számítógép alapja lett, de erről majd valamikor sokkal később lesz szó) 500 angol font körüli összegért volt megvásárolható kevesek kiváltságaként. A cél tehát egy legfeljebb 100 angol fontért bárkinek elérhető mikroszámítógép megalkotása volt.

1979 májusában kezdtek el Sir Sinclair (akkor még nem Sir) cégének mérnökei dolgozni a terven. 1980 februárjában pedig már meg is született, márciustól nagyobb mennyiségben is kapható volt a világ első mikroszámítógépe, amely az ígéreteknek megfelelően 100 angol font alatti áron volt kapható, és amely a ZX80 nevet kapta. Általánosan 99 font volt az ára, azonban kitben (tehát darabonként, amit házilag kellett összeszerelni) akár 79 fontért is elérhető volt! El is adtak ebből a kis számítógépből a világban körülbelül 70000 darabot meglehetősen rövid idő alatt. Mindeközben Sir Clive (ugye aki akkor még mindig nem Sir) és mérnökei nem üldögéltek önelégülten a babérjaikon, és szorgalmasan dolgoztak a gép továbbfejlesztésén.



1981 márciusában jelent meg a Sinclair ZX81. Külsejétől eltekintve alapvetően nem túl sokban különbözik elődjétől, bár tulajdonképpen lényeges fejlesztéseket végeztek rajta. A ZX80 a processzoron és a memóriachipeken kívül 12 darab integrált áramkörből volt összeállítva, ezek funkcióit a ZX81-ben mindössze egy darab IC-be pakolták bele, ezzel jelentősen csökkentették az előállítási költségeket (1981 júniusában az összeszerelt gép ára 70 angol font volt). Sokkal élvezhetőbbé vált az előállított kép minősége, javult a BASIC (4 kbyte helyett már 8 kbyte ROM-ban foglalt helyet) és több memóriát tudott kezelni, hiszen míg elődjét maximum 16 kbyte-os, addig a ZX81-et már akár 64 kbyte-os külső memóriával is bővíteni lehetett, ami annak idején jelentős mennyiségnek számított!



A hardver, azaz nézzük csak, mit is kapott az ember, ha ZX81-et vásárolt:

- 3,25 MHz-es Zilog Z80A processzor
- 8 kbyte ROM (amely a gép teljes működéséért felelős alaprendszert és a BASIC programnyelvet is tartalmazta)
- 1 kbyte RAM, amelyet külső memóriabővítővel akár 64 kbyte-ig lehetett növelni, bár ebből a gép legfeljebb 56 kbyte-ot tudott kihasználni. (Kis kitérő: a Z80A processzor maximálisan 64 kbyte memóriát képes megcímezni, a ZX81 esetében pedig



EMULÁTOROK

XTender www.delhez.demon.nl

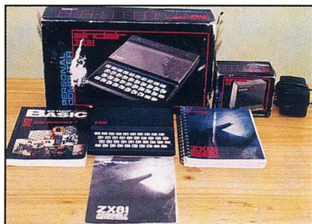
VB81 www.delhez.demon.nl

Java ZX81 emulátor www.vavasour.ca/jeff/ts1000/

NO$ZX8: www.work.de/nocash/zx8.htm

nem volt megoldva az ún. „memórialapozás", ez utóbbi azt jelenti, hogy a processzor azonos memóriacímeken más-más memóriatartalmat tud kiolvasni. Később fogunk látni ilyen megoldásokat más számítógépek esetén.

- 24 soros és 32 oszlopos, fekete-fehér szöveges karakteres üzemmód. A kijelzésre tetszőleges UHF csatornát fogni képes televízió megfelelt. A ZX81 nem rendelkezett semmiféle grafikus üzemmóddal, ellenben a karakterkészlet tartalmazott grafikus jeleket, amelyekből egyszerű grafikákat össze lehetett állítani - azonban még így is inkább az ember fantáziájára volt bízva, hogy pontosabban elképzelje, mi van a képernyőn mondjuk egy játékban. Érdekesség, amit kevesen tudnak: ugyan a gép hivatalosan valóban semmiféle grafikus üzemmóddal



nem rendelkezett, ügyes programozók egy tulajdonképpeni hardverhibát kihasználva mégiscsak megoldották, hogy nagyfelbontású (304*192 képpont) grafikát lehessen csinálni, sőt néhány játék meg is jelent ,amely ezt a fantasztikus lehetőséget kihasználta. Nem semmi.

- Hang, az nincs.

- Lapos fóliabillentyűzet, a Sinclair gépekre jellemző multifunkciós kezelési móddal, amelyet egészen jól is lehetett kezelni feltéve, ha a felhasználó keze nem volt sokkal nagyobb egy kicsit nagyobbacska gyerekénél.

NÉHÁNY HASZNOS ZX81 OLDAL

Mai napig aktív ZX Team, hw info, programok, mindenféle: **www.zx81.de**

Talán a legjobb ZX81 archívum:

www.imarshall.karoo.net/zx81/

Nagyon jó program beszerzési hely: **www.zx81.nl**

ZX81 web ring (sajnos sok, már nem működő ajánlattal):

home.t-online.de/home/sinclair_zx81/memb_wbr.htm

- Bővítőcsatlakozó a gép hátulján, ahová ZX Ram Packet vagy ZX Printert lehetett csatlakoztatni.

- Kazettás magnó csatlakozó. Ide tetszőleges készüléket csatlakoztatva azt háttértárként lehetett használni. A ZX81 kazettás tárolás sebességében nem kápráztatta el tulajdonosát, a produkált sebesség ugyanis mindössze 250 baud volt.

Ahogy a cikk első felében írtam, nem a ZX81 volt az a mikrogép, amelyik a fergeteges technikai képességeivel kápráztatta el a vásárlókat, és ez a fenti paraméterek alapján valóban jól is látszik, viszont mégiscsak egész, funkcionálisan tökéletes, működő számítógép volt. Nem kellett hozzá semmilyen drága bővítést vagy perifériát megvásárolni, az alap háztartási eszközökkel (mint a tv és a kazettás magnó) már használható is volt. Persze, ha kicsit is többet szeretett volna az ember az alapoknál, bizony az alapgép árának többszörösét kellett a pénztárnál hagyni.

Ennek ellenére, vagy talán inkább pont ezért a ZX81 hatalmas siker lett. Csak az első évben a Sinclair Research 500000 (azaz fél millió!) darabot értékesített. A kereslet érzékeltetésére álljon itt még egy adat: 1982 februárjában havi 40000 darab ZX81 készült, és ez még mindig nem elégítette ki az igényeket. A kis gép a tengerentúlon is jól szerepelt, ott Timex márkanéven forgalmazták szintén óriási sikerrel, némileg módosítva (alapból 2 kbyte RAM-ot tartalmazott).

NO ÉS A SZOFTVER? Jogosan tehetjük fel a kérdést, hogy vajon 1 kbyte RAM mire lehetett elég? Ha nagyon sokra nem is, de a BASIC nyelv alapjainak megtanulására elegendő volt. De téved az, aki úgy gondolja, hogy ennél többre nem futja ebből a memóriamennyiségből. Hihetetlenül hangzik, pedig igaz: az 1 kbyte-os ZX81 alapgépre készítettek sakkprogramot is, amelyik a lehetőségekhez képest meglepően jól játszott! Nem merném állítani, hogy ZX81 alapgépre készített programok hegyekben voltak elérhetők, de azért jó pár miniszoftver készült.

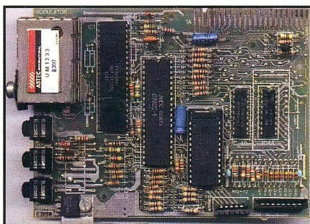
Memóriabővítővel ellátott gépekre azonban programokból nem volt hiány. Jelentős mennyiségű játék és felhasználói szoftver volt beszerezhető, köztük szövegszerkesztő, táblázatkezelő, különféle programnyelvek, felsorolni is sok lenne.

A JELEN. Ma már csak kevés rajongója van ennek a kis gépnek, akik aktívan tesznek vele ezt-azt, legtöbben csak szép emlékét őrzik. Az igazi rajongók azonban őrületes dolgokat művelnek, mind az ere-



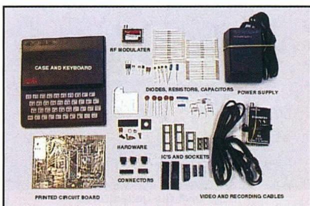
deti gép bővítését, mind az őskonstrukcióból kifejlesztett hardvereket tekintve. LCD monitor interfész, hard drive, 1 MB-os memóriabővítő, szóval szinte bármi. A ZX81, ha ma már nem is a tömegek kedvence, de még mindig tovább él. Ha másképpen nem is sikerül (hiszen működő gépet nagyon nehéz találni), legalább emulátorok révén mindenkinek érdemes egy kis ismeretséget teremteni vele, higgyétek el, megéri. **BRAZIL**

Ui.: Feltétlenül várom olyanok jelentkezését, akik bármely öreg számítógéppel aktívan foglalkoznak, illetve azok jelentkezésére is számítok, akiket bármilyen vonatkozásban érdekel a téma! A későbbiekben szeretném megosztani ilyen jellegű élményeiteket, tapasztalataitokat a rovat hasábjain az olvasókkal, illetve távolabbi terveim között szerepel egy Retro Klub létrehozása, de ennyire még ne szaladjunk előre... :)



SZERETNÉL EGY SAJÁT ZX81-ET?

Hihetetlen, de igaz. Még ma is van lehetőség vadonatúj ZX81 számítógépet szerezni. Keressétek fel az alábbi internet címet, ahol ZX81 KIT-et, memóriabővítőt és egyebeket lehet rendelni! **www.zebrasystems.com/zebrasystems/zx81/index.html**



KISS DP-450 DVD LEJÁTSZÓ

> **Info:** www.kiss-technology.com

AZ ELSŐ FECSKE. A Sigma Design MPEG4 dekóderchipjének megjelenése után a Kiss volt az első, amely a chipet felhasználva asztali MPEG4 lejátszót épített természetesen DVD lejátszó köntösébe bújtatva azt. Azóta több gyártó is készít ilyen készüléket, de a Kiss igyekszik megőrizni technológiai vezető szerepét. A DP-450-es lejátszó a ma kapható típusok közül a csúcsmodell. Nem sokáig lesz ez így, hiszen nemsokára megjelenik az 500-as típus, amely szintén számos újdonságot fog tartalmazni.

A DP-450-est külsejének köszönhetően könnyen be lehet illeszteni a legtöbb lakás enteriőrjébe, fekete-ezüst előlapján csak egy nyomógombsor található, így a csúcs hi-fi készülékekre hajaz. A ma divatos slim, vagyis vékony kialakítással szemben szabványos magasságú, így kényelmesen van hely hátul a csatlakozóknak is. Ennek ellenére nem teng túl a csatlakozási lehetőség. Nincs beépített Dolby Digital dekódere (illetve van, de annak csak sztereó kimenete van), és scart csatlakozóból is csak egy van rajta. Van még egy optikai és egy RCA digitális hangkimenete, egy S-videó és egy kompozit videokimenete.

A gép saját menüje átmenet az olcsó készülékek egyszerű szöveges menüje és a csúcskategóriás készülékek grafikus menüje között. Alapvetően szöveges elemekből épül fel, de a fő csoportosítás ikonokkal történik. Az egyszerű beállítást egy „varázsló" segíti, amellyel négy lépésben könnyen be lehet konfigurálni a lejátszót. Az első lépés a menü nyelvének kiválasztása (sajnos magyar nincs), a második a videocsatlakozás típusának kiválasztása (kompozit, S-videó, RGB SCART), a harmadik a tévé típusának kiválasztása (4:3 vagy 16:9), végül pedig a hangkimenet típusának megadása (koaxiális vagy optikai S/PDIF, illetve analóg sztereó). A teljes menü ennél nem sokkal bővebb, a hangszekcióban pl. csak annyit lehet beállítani, hogy a digitális kimeneten milyen típusú jel jelenjen meg: a filmhez mellékelt, érintetlen hangsáv, vagy egy PCM sztereó jel, amely az eredeti hang sztereóra átkevert változata, gyakorlatilag ugyanaz, mint ami az analóg kimeneten is megjelenik.

File information
Filename /cdrom/Bazi nagy görög lagzi.avi
Size 697 MB

Video information
Compression XviD
Length 01:39:06
Frame rate 23,97 fps
Dimensions 576x320
Bit rate 836 kbit/s

Audio information
Compression MP3
Bit rate 146 kBit/s
Sample rate 48 kHz

Subtitle Info
Subtitle Format Microdvd

Egy DivX film jellemzői

Az már megszokott dolog, hogy a lejátszókban be lehet állítani, mely nyelvet preferáljuk a kísérőhangban, ill. feliratban. Erre itt is van mód, de a lehetőségek listája igencsak szűkös, többek között a magyar sincs közte, amiért jókora fekete pont jár a fejlesztőknek.

A lejátszó a gyári lemezek mellett a CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW lemezeket tudja olvasni, így ha valaki otthonra DVD-író vásárlását tervezi a Kiss lejátszó mellé, akkor csak „mínuszost" érdemes vennie, különben az elkészült lemezeit csak PC-n tudja használni.

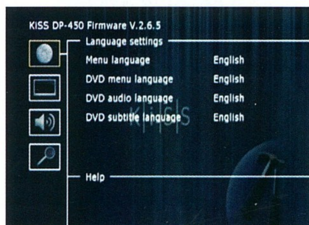
A dekóder chip képminősége kiváló, főleg, ha az RGB kimenetet használjuk. Mentes a blokkosodástól, élénk, élethű színei vannak, a felbontásnak pedig csak a tévékészülék képessége szab határt. Van progresszív kimenete is, de ezt csak erre felkészített NTSC tévékészülékkel lehet évezni, így mi is lemondtunk róla.

A DVD-lejátszásra nem kell sok szót vesztegetni, teszi a dolgát, ahogy kell, kiváló képminőség mellett. A készülék alapvetően régiókódos, de bizonyos procedúrával le lehet erről beszélni. Mivel azonban ez a készülék szétszerelésével jár (a DVD meghajtó is régiókódos, amit kiszerelve és PC-hez csatlakoztatva lehet megszüntetni), ezért ezt csak a garanciaidő lejárta után érdemes elvégezni.

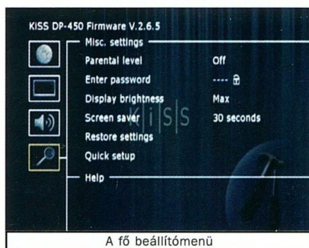
A DVD-nél persze számunkra sokkal izgalmasabb a DivX lemezek lejátszása. A lemeznek lezárt ISO 9660 formátumúnak kell lennie, hogy a DP-450 felismerje a rajta lévő tartalmat. Behelyezve a CD-t, a lejátszó megvizsgálja a rajta lévő file típusát, és ha számára elfogadható, azonnal elkezdi lejátszani azt. Elfogadhatónak egyelőre az ISO-MPEG4 és azzal kompatibilis file-okat tekinti. Azért egyelőre, mert a legfrissebb firmware már alkalmassá tette Ogg Vorbis formátumú hangfile-ok lejátszására is, ami semmiképpen sem mondható MP3 kompatibilisnek, így remélhető, hogy a korlátok más esetben is áthághatók.

Most azonban még maradnunk kell az MPEG-4 DivX4, DivX5, XviD kódolású filmeknél. A DivX5 extra tulajdonságait (Global Motion Compensation, Quarter Pexel) nem szabad használni a tömörítés során, mivel ezek már nem részei az MPEG-4 szabványnak. Ha nem megfelelő formátumot talál, akkor kiírja, hogy mi a baj, nekünk csak a lemezcsere és a bosszankodás marad. Ha magunk csináljuk filmjeinket, akkor legcélszerűbb XviD kodeket használni, azzal nagy valószínűség szerint nem lesz semmilyen kompatibilitási gond.

Ha egy lemezen több film is van, akkor szépen, sorrendben lejátssza mindegyiket. Az egyes filmek között lehet léptetni, vagy menüből közvetlenül kiválasztani a kívánt darabot. Az újabb firmware-ek már meg tudják jeleníteni a film mellett található feliratot is, amennyiben az MicroDVD, SubRip, SubViewer, Sami, SubViewer 2 vagy ezekkel kompatibilis formátumú. Az ékezetes betűk is megjelennek, ha nem is a magyar helyesírás szerinti szabályos karakterekkel, de mindenképpen olvashatóan. A szöveg elhelyezésén van még mit javítani, mivel balra zártan kerül a képernyőre, de ez csak megszokás kérdése.







A fő beállítómenü



A DivX filmek esetében, főleg, ha DVD-ről készül, megszokott, hogy a felbontása és a képaránya nem mindig felel meg a szabványoknak. A képarányon nem lehet módosítani, de a kisebb képet a távirányító zoom gombjával fel lehet nagyítani annyira, hogy kitöltse a teljes képernyőt. Ha a kép szabványos PAL felbontású, akkor erre nincs is szükség, automatikusan zajlik.

Az SVCD a DVD-knél valamivel gyengébb, de még mindig kitűnő minőséget nyújtó formátum, pont ezért népszerű a felhasználók körében. A DP-450 alapvetően le tudja játszani az SVCD lemezeket, azonban egyelőre nem támogat olyan funkciókat, mint pl. a hangsávok váltása, a feliratok megjelenítése, a fejezetek léptetése. Ez már csak azért is különös, mert számos, alacsonyabb árkategóriájú készüléknek nincs semmi baja ezekkel. Pozitívum viszont, hogy az SVCD mellett a CVD formátumot is gond nélkül lejátssza (ennek a nálunk kevéssé ismert formának a felbontása 352x576, így a sorfelbontása jó, vagyis az SVCD-énél kevesebb képponttal is részletgazdag képet lehet elérni). VCD-t minden további nélkül le lehet vele játszani, és működik a VCD menü használata is.

A DivX filmekben sajnos nem lehet gyorskeresni, vagy lépkedni, viszont lehet időpontra keresni. Véleményem szerint (bár ez a gyártó részéről nem lett megerősítve) egy későbbi firmware-ben mind a gyorsítás, mind a léptetés funkció is már benne lesz. Az időpontra keresés nem mindig sikeres, előfordul, hogy utána a lejátszó nem tudja felvenni a fonalat, és a lejátszás szaggatott lesz. Ilyenkor a megszokott gyógymód használ, vagyis a ki-, majd bekapcsolás.

Ha zenehallgatásra adjuk a fejünket, akkor betehetünk MP3-as CD-t. A DP-450 kezeli a hosszú fileneveket, valamint az ID3 tageket is. A CD-n található számokat egyben is le lehet játszani, de ki is lehet választani a könyvtárakba rendszerezett albumokból egyet, és akkor annak tartalma csendül fel. A kívánt zeneszám kiválasztásához be kell kapcsolni a tévét, mivel a lejátszó saját kijelzőjén csak az MP3 üzemmódot jelző felirat jelenik meg. Nem válogatós a file-okban, mindenféle fix és változó bitrátás anyagot le tud játszani.

Egyre többen használnak otthon digitális fényképezőgépet, a készített képeket pedig célszerűen CD-n tárolják. Elvileg ezeket is meg lehet nézni a lejátszó segítségével tévén. A gond a képmérettel van legtöbbször: ha a felbontás nem pont 768x576, akkor bizony a kép nem tölti ki a képernyőt. Érdekes módon akkor sem, ha nagyobb ennél. Ezen a Zoom gomb használatával lehet segíteni, de ennél jobb lenne, ha a lejátszó automatikusan tudná kitölteni a képernyőt. Nagyobb baj, hogy a három megapixel feletti képeket egyáltalán nem jeleníti meg. Nem ad semmilyen hibaüzenetet, de kép sincs, sőt, az is előfordult, hogy a lejátszó lefagyott, és csak az áramtalanítás segített.

Annak ellenére, hogy a típus már egy éves, a firmware fejlesztése még mindig nem tud lépést tartani az igényekkel. Később készült konkurenseivel ellentétben pl. nem tudja kezelni a vegyes tartalmú (pl. kép és videofile-ok) lemezeket, ekkor csak az egyik féle tartalom lesz látható. Az SVCD tulajdonságok támogatása szintén fejlesztésre szorul. Azonban ezzel együtt is nagyon szép kép- és hangminőséget képes produkálni, és önmagában is mutatós készülék. Aki együtt tud élni a felsorolt hátrányaival, annak sok kellemes percet fog szerezni, aki nem, az várja meg a DP-500 megjelenését, amely remélhetőleg már mentes lesz ezektől a hibáktól (helyette majd lesznek újabbak...) ■ **NAGY ZOLTÁN**



Kuriózum: felirat a DivX-en



Az ID3-as tageket is kezeli



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

„Linux a számítógépes játékok világában". Akármilyen hihetetlennek tűnik ez a cím, egyre több és frissebb játék jelenik meg Linux platformra is. A szoftverfejlesztők és a hardvergyártók igyekeznek nem csak a Windowshoz, hanem a Linuxhoz is minél több támogatást nyújtani. Az a szándékom, hogy mi is értesüljünk a legfrissebb hírekről, amelyek a Linux platform multimédiás képességeit veszik célba, és természetesen szó esik majd az alkalmazások használatáról, telepítéséről, de fő célpontunk a játék marad.

Nézzünk hát néhány játékot, amelyek talán mindannyiunknak megdobogtatják a szívünket.

Megjelent a Neverwinter Nights linux kliensének publikus béta verziója. A népszerű RPG linux alatti változatához szükségünk lesz az SDL (Simple DirectMedia Layer) nevű könyvtárra, amely talán nevezhető a DirectX linux alatti megfelelőjének. A kliens installálásához szükségünk lesz a CD kulcsra és egy már felinstallált 1.29-es verziójú Neverwinter Nights játék fájljaira. Jelenleg a kliens az angol, a német, a francia, az olasz és a spanyol nyelveket támogatja.

A játék installálása a következőképpen történik:

1, Le kell tölteni a Bioware site-ról a Linux Kliens bináris fájlokat.

2, A következő fájlokat egy különálló könyvtárba kell másolni:

ambient/*
data/*
dmvault/*
hak/*
localvault/*
modules/*
music/*
nwm/*
override/*
portraits/*
saves/*
servervault/*
texturepacks/*
chitin.key
patch.key
dialog.tlk
dialogF.tlk (French, German, Italian, and Spanish)

3, A letöltött Linux Kliens bináris fájlokat az előbbi könyvtárba kitömörítjük.

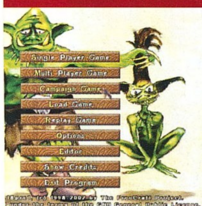
4, Futtatjuk a ./fixinstall fájlt, amelyet az előzőleg kitömörített Linux Kliens rakott fel.

5, A játék indításához a ./nwn vagy a ./dmclientet használjuk.

Ne felejtsük el az SDL-t installálni, e nélkül a játék nem fog futni.

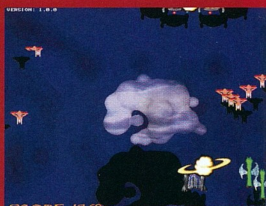
Ha a StarCraft, a WarCraft II, az Age of Empires neveket említem, mindenki tudja, hogy mely játékokról van szó. Ha a FreeCraft szót ejtem ki, már csak nagyon kevesen kapják fel a fejüket. Pedig ez a játék megér néhány szót, hiszen nem csak C&C klónról van szó, hanem olyan valós idejű stratégiai játékmotorról, amely egyrészt több platformon létezik, tehát találkozhatunk vele Linux, BSD, BeOS, MacOS/X, MacOS/Darwin és MS Windows alatt, másrészt lehetőségünk van válogatni a játékban használt média fájlok között, így akár WarCraft II környezetben is csatázhatunk az egyébként igen nehéz gépi ellenféllel szemben, nem beszélve a hálózatos játék adta élvezetekről. Az előbbihez még hozzátartozik, hogy a FreeCraft képes együttműködni a WarCraft II Expansion CD-jével. De nem kell aggódniuk azoknak sem, akik nem rendelkeznek a WarCraft II-vel, mert a FreeCraft projekthez kapcsolódóan létrejött az FcMP, a FreeCraft Media Projekt, amely grafikát, zenét és hangokat szolgáltat a játékunkhoz. Ráadásként megemlíteném, hogy az FcMP két részre bomlik, így létezik FcMP WCII, vagyis WarCraft II klón, amely a WarCraftban megszokott külsőt húzza rá a játékra, illetve létezik az FcMP FE (Fantasy Edition), amely egyedi környezetet nyújt a fantasy stílust kedvelőknek. Ha valaki a gép ellen játszik, akkor nem árt odafigyelnie arra, hogy megfelelő hadsereget állítson fel minél rövidebb idő alatt, mert a gépi ellenfél a tapasztalatom szerint agresszív stratégiát folytat. A játék egyébként megtalálható a címen, ahonnan bárki letöltheti a saját operációs rendszerére a legfrissebb példányt, amely a cikk írásakor az 1.18-as verzióval rendelkezik.

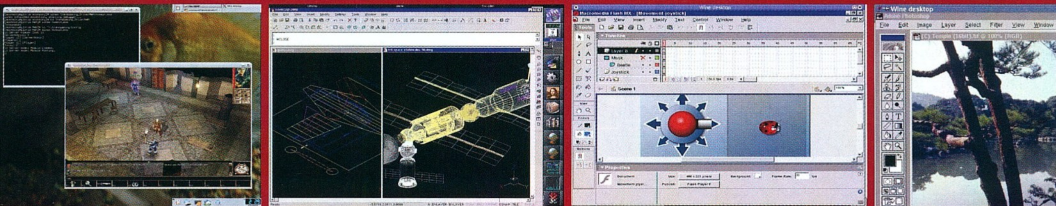
Régi idők shoot'em up játékainak hangulatát idézi a Raptor nevezetű, kétdimenziós Tyrian utánzat. A szintén szabadon letölthető játék (ez nem egyezik meg a hiva-











talos Raptor: Call of the Shadows-zal) az előzőekhez hasonlóan több operációs rendszer alatt létezik, így a letölthetjük a Windows alatti verziót, illetve itt juthatunk hozzá a linuxos adoptációhoz is. Az űrhajónkat a szerzett pontokból illetve az ellenfelek csoportjának maradéktalan lesöprésével nyert pénzzel tudjuk fejleszteni. Három fegyverállásba vásárolhatunk fegyvereket, kiegészítőket, és keményen meg kell küzdenünk minden egyes fillérért. Érdemes megemlíteni, hogy a fejlesztő mellékeli a program forráskódját is, tehát lehetőségünk van akár új elemekkel, érdekesebb gépi ellenféllel bővíteni a játékot.

Még mindig az űr a helyszín, ám más szempontból. Az Orbital Eunuchs Sniper nevű játékban az a feladatunk, hogy egy orbitális pályán keringő szatellitre felszerelt lézerágyú segítségével szabadítsuk meg a Földet a vörös ruhába öltözetett terroristáktól. Ám aki azt hiszi, hogy egyszerű galamblövészetről van szó, nagyot téved. Számtalan dolog nehezíti a játékot, mint például a fegyverünk sem azonnal töltődik vissza, hanem várni kell rá, és egy félrecélzott lövés akár ártatlan civilek életébe is kerülhet. A kiemelt szereplőket (VIP) kitüntetett figyelemmel kell kísérnünk, hiszen a terroristák főként rájuk vadásznak, így az ő megmentésük a fő cél. Kezelését tekintve az egér a fő eszköz, amely bal gombjával a lövéseket tudjuk leadni, míg a jobb gombbal, illetve ha van, az egér görgető kerekével nagyíthatunk – kicsinyíthetünk a célpontokra. Aki közelebbről akarja élvezni a terrorista vadászat élményeit, a legutolsó verziót letöltheti a filesingularity.timedoctor.org/orbital_eunuchs_sniper-1.28.tar.gz alatti címről. Kicsomagolás után az installálás a ./configure && make paranccsal történik, amelyet a kicsomagolt játék könyvtárában kell kiadni.

WINE. Habár számtalan program megtalálható linux alatt, azt el kell ismerni, hogy Windows alá hamarabb és gyakrabban jelennek meg játékok, multimédiás alkalmazások. Bárkiben felvetődhet az a kérdés, hogy igaz, miszerint a linux operációs rendszer ingyenes, ám mit tudunk kezdeni a már meglévő Windows alatti programjainkkal? Nos, erre a gondra szerencsére számtalan megoldás létezik, kezdve a fizetős szoftverekkel, amilyen például a VmWare, amely egy virtuális számítógép-emulátor, és segítségével egy gépen akár párhuzamosan több operációs rendszert is futtathatunk – csak győzze a hardver ellátni a sok CPU- és memóriaigényt - , illetve ingyenesként, ami oly jellemző a Linuxra, a Wine fejlesztést ajánlom mindenkinek a figyelmébe. Erről az alkalmazásról lesz szó a következőkben. Kezdjük hát az ismertetőjével.

A Wine, ellentétben az angol megfelelőjével, nem bort jelent, hanem rövidítés: Windows Emulator. A fejlesztéseket 1993-ban kezdték el, akkor még Bob Amstadt koordinálása alatt. Az akkori cél az volt, hogy lehessen Windows 3.1-es programokat Linux alatt futtatni. Jelenleg Alexandre Julliard vezeti a projektet, és az aktuális verzióval már futtathatunk Win32 (9x/NT/XP), Windows 3.x és DOS állományokat. Magát az alkalmazást úgy kell elképzelni, mint egy Windows kompatibilitást biztosító réteget, amely az X11 és a Windows alapú programok között helyezkedik el, és a windowsos programok számára szimulálja a Windowst. Ebből kifolyólag tudjuk párhuzamosan, egymás melletti ablakokban futtatni a Linux és Windows alapú programokat. A Wine-nak nincs szüksége a Microsoft Windowsra, mivel saját maga egy teljesen 100%-ban alternatív Windows kódimplementáció, vagyis a fejlesztők saját maguk fejlesztették a Windows kódot. De azért gondoltak a még kifejlesztésre nem került DLL-ek használatára is, ugyanis a Wine képes a Windows natív rendszer DLL-eket betölteni és használni, így ha a Windows egyik olyan lehetőségét szeretnénk használni Wine alatt, amely még nincs kifejlesztve, a megfelelő Windows DLL-t használva lehetőségünk van a hiányzó funkció alkalmazására. Azért, hogy az igazsághoz hűek legyünk, meg kell említeni, hogy a Wine-t fejlesztő programozók gondoltak a FreeBSD és a Solaris operációs rendszert használókra is.

A Wine jelenleg támogatja az X11, az SDL és a text alapú megjelenítést, és meg lehet azt is tenni, hogy egy távoli gépen, például egy szerveren felinstallált Wine-t és a hozzá tartozó windowsos programokat használjuk a saját gépünkön. Jelenleg teljesen támogatja a GDI-t (Graphics Device Interface), továbbá a GDI32 számos funkcióját. Rendelkezik DirectX támogatással is, ám csak részekben, így például a Direct3D hiányzik a repertoárból. De nem kell arra gondolnunk, hogy a Windowsos paletta számtalan játéka így kiesik, ugyanis a Wine-hoz kapcsolódóan, ám különálló fejlesztésként létezik a WineX nevű projekt, amelynek az a célja, hogy teljes DirectX/OpenGL környezetet adjon Linux alá a Windows alapú játékokhoz. Így aki arra vágyik, hogy pl. Neverwinter Nightsot futtasson Linux alatt, megteheti, de ez számtalan más játékra is igaz, így például a Sims és a Jedi Knight szintén fut ebben a környezetben. De visszatérve a Wine-hoz, natív Win16 nyomtató drivereket támogat, és rendelkezik egy belső Postscript nyomtató driver interface-szel. Tudunk alóla modemet, soros portot használni, és ismeri a Windows TCP/IP hálózati implementációt, illetve rendelkezik ASPI Scanner-támogatással.

Ezzel be is fejezem a Wine általános tulajdonságainak ismertetését, és ígéretet teszek arra, hogy az elkövetkező számban kicsit mélyebbre merülünk, és megnézzük, miként juthatunk hozzá a Wine legfrissebb verziójához, illetve hogyan tudjuk az általunk használt Linux verzióra telepíteni. Természetesen nem térek ki minden egyes Linux disztribúcióra, hiszen a számtalan típus lehetetlen feladat elé állítana. ■ **FEC**



TOSHIBA SATELLITE 1410

> **Info:** Technotrade Informatikai Rt. **Tel.:** 467-6111

Nem is olyan régen a hordozható számítógépeket csak, mint munkaeszközt tartották számon, a játékosok nagy ívben elkerülték ezeket az egyébként igen kellemes konstrukciókat, ami nem csoda, hiszen – ha az ártól eltekintünk – a modernebb programok nagy többsége kritikán aluli sebességgel és képminőséggel futott rajtuk, köszönhetően a GPU lassúságának és az osztott memóriás architektúrának, valamint a TFT panel lassú válaszidejének. Az utóbbi egy évben azonban a gyártók hozzáállása ehhez a – mellesleg nagyon dinamikusan fejlődő – piachoz alapos változáson ment keresztül, aminek eredményeként az idei CeBIT-en már megcsodálhattuk az ATI és az NVIDIA igazán figyelemreméltó mobil GPU-it (hovatovább még az évek óta az integrált alaplapi lapkakészleteknek köszönhetően eléldegélő S3 Graphics is valós alternatívát kínáló megoldásokat jelentett be, a további részleteket lásd Yvorl cikkében). Szintén jelentős hozzájárulás a laptopok elterjedéséhez az Intel által kifejlesztett Centrino technológia, melynek révén az ezt használó gépek akkumulátoros üzemideje tovább növelhető a teljesítmény csökkenése nélkül.

A CeBIT-en látottak már engem is eléggé feltüzeltek ahhoz, hogy komolyan fontolóra vegyem egy notebook beszerzését, így leplezetlen örömmel álltam neki a tesztre kapott Toshiba Satellite dobozának kibontásához. A gép első „emelésre" kicsit nehezebbnek és vastagabbnak tűnt az általam eddig használt notebookoknál, és ez az érzés a későbbi intenzív használat alatt sem múlt el teljesen, bár az is igaz, pár nap alatt hozzászoktam az átlagot kissé meghaladó mérethez és tömeghez. Csatlakozóknak nincs híjában, elöl fejhallgató-kimenet és mikrofonbemenet található az analóg hangerőszabályzó mellett, az USB, modem és LAN csatlakozók pedig a gép hátoldalán kaptak helyet. Optikai meghajtóként a kombinált Toshiba DVD-olvasó teszi a dolgát, és – kompenzálva a viszonylagos vastagságot – nem kell lemondanunk a jó öreg FDD szolgálatairól sem.

Első indításkor az előre telepített, magyar Windows XP Home operációs rendszer telepítőjének utolsó lépéseit kell csak elvégeznünk (Internetkapcsolat beállítása, felhasználók megadása), a sokakat idegesítő termékaktiválás szerencsére itt elmaradt. Bejelentkezés után – minő meglepetés – tetszetős Toshiba háttérrel díszített asztal fogad, ahonnan igényeinknek megfelelően azonnal el is indíthatjuk a FAT32-ről NTFS-re való konvertálást, valamint a WinDVD 4.0 telepítőjét (ehhez szükségünk lesz a mellékelt Utility CD-re). A kijelzőn megjelenített kép minősége abszolút megfelel az elvárásoknak (még Mocsy is elismerően nyilatkozott róla, mikor először megpillantotta), a válaszidő azonban lehetne alacsonyabb is – a dobozban külön kis füzet található a TFT-hez, mely szerint a válaszidő kevesebb, mint 50 ms, de pontos érték nincs megadva. Én negyvenre saccolnám, a kipróbált játékoknál tapasztaltam némi utánhúzást, azonban ez nem volt annyira zavaró, hogy jelentős mértékben lerontsa az egyébként kellemes összhatást.



A kipróbált felhasználói programok megfelelő sebességgel futottak rajta, de több memóriaigényes alkalmazás egyidejű használatakor a 256 MB memória néha bizony kevésnek bizonyult. A teszt gerincét a lap profiljából adódóan az újabb játékok futtatása tette ki, számomra meglepően pozitív végeredménnyel. Elsőnek kedvenc Raymanünk új kalandja került fel a gépre, és a Hoodlum Havoc 1024-es felbontásban, maximális részletesség mellett annyira folyamatos játékmenetet produkált, hogy végül a végigjátszására is itt kerítettem sort. Hadd szabadjon itt megjegyeznem, hogy a képernyő alá beépített hangszórók meglepően „nagyot" szólnak, persze minőségi hangzásnak azért nem nevezném, mindenesetre a célnak tökéletesen megfelelnek.

A következő delikvens a Freelancer volt, melyről szintén elmondható, hogy a Raymannél is említett beállítások mellett kifogástalan sebességgel futott, igaz, a TFT lassúsága ebben az esetben néha kicsit megnehezítette a pontos célzást és az ellenség gyűrűjében végrehajtott Pugacsovkobrát:).

A Silent Hill 2 már nagyobb falatnak bizonyult, itt a fentiekben is alkalmazott beállításokkal esetenként alapos szaggatást tapasztaltam, azonban ez a jelenség nem fordult elő olyan számban, hogy ne lehessen vele nyugodtan játszani.

A stratégiai játékok közül három nagyágyú került terítékre. A WarCraft III és az Age of Mythology által felállított akadályokat a Satellite gond nélkül vette, azonban a Generals komolyabb mennyiségű egységet mozgató pályáin már akadtak nehézségek, a kapott végeredmény többször is a játszhatatlanság határát súrolta.

Mindent összevetve a Toshiba Satellite 1410 nagyon kellemes meglepetés volt, márkás gép létére remek ár/teljesítmény viszonnyal, jó választás lehet azoknak, akiknek fontos a mobilitás, de a munka mellett szeretnének játszani az újabb játékokkal is.

HUNOR

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

Gond a vírusvédelem?

Problémát okoz a vírusirtó szoftverek kezelése?
Nem tudja, kihez fordulhat segítségért?

VirusBuster
www.virusbuster.hu

HISZEN MÁR JÓ IDEJE VAN MEGOLDÁS!



- teljes körű, több szintű vírusvédelmi megoldások egy kézből
- magyar nyelvű szoftverek és háttértámogatás
- értéknövelt szolgáltatások
- naponta frissülő adatbázis

Ön megkapja a szükséges háttérszolgáltatásokat?
VirusBuster – az Ön problémája legyen a mi gondunk.

1116 Budapest, Vegyész utca 17–25. telefon: +36 1 382-7000 fax: +36 1 382-7007 www.virusbuster.hu mail@virusbuster.hu

Name String: Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.60GHz
Internal Clock: 2823.39 MHz System Clock: 176.46 MHz
System Bus: 705.85 MHz QDR Multiplier: 16.0

WCPUID **** MHz

Old Man TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia



BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Mercury KT400 alaplap
14.950,- +áfa
GA-ATI Radeon 9000PRO 128MB
26.900,- +áfa
GA-ATI Radeon 9500PRO 64MB
41.900,- +áfa
Használt alkatrészek beszámítása!!!

OTP hitelügyintézés

Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

GAMER MAGAZIN

WWW.GAMERONLINE.HU

GAMER WORLD SERVICE

GAMER ONLINE

WWW.GAMERONLINE.HU

STARTING

CADESIGN.FORCE-X

GAMER

www.gameronline.hu

DDR!

Bruttó 69.900,- Ft

Celeron 1.1, nem integrált, 128 MB SD, Geforce2 MX 400 32 MB VGA 30 GB HDD, 52X CD magyar billentyűzettel, egérel, monitor és oprendszer nélkül!

Bruttó 95.900,- Ft

CEL 1700 S478, nem integrált, 256 MB DDR, Geforce2 MX 400 32MB TV out 40 GB 7200 HDD 16/40 DVD IDE OEM magyar billentyűzettel, egérrel, monitor és oprendszer nélkül!

3 év QWERTY COMPUTER garancia

AMD

DDR!

Bruttó 124.875,- Ft

Abit KD7 nem integrált alaplap AMD XP 2000+ 256 MB DDR 266 OEM Nvidia Geforce4 MX440 64TV Cool 111, 40 GB 7200 16/40 DVD IDE OEM OEM PANDA 6 hónap magyar billentyűzettel, egérrel, monitor és oprendszer nélkül!

DDR!

Bruttó 124.375,- Ft

CEL 2000 S478, nem integrált, 256 MB DDR, Geforce4 MX440 64 Mb TV out, 60 Gb 7200 HDD 32/10/40 CD író + DVD olvasó Panda Antivirus szoftver magyar billentyűzettel, egérrel, monitor és oprendszer nélkül!

Hívjon, mert mikor hirdetésünket olvassa, áraink már olcsóbbak is lehetnek!

QWERTY COMPUTER Alapítva: 1984-ben

www.qwerty.hu

minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

S3 DELTACHROME

› **Info:** www.s3graphics.com

Sokáig úgy tűnt, hogy az S3 végzetes baklövést követett el, amikor 2000-ben felvásárolta az akkoriban nagyon népszerű Diamond Multimediát, és csak a saját lapkáira épülő termékeket építtetett a cég gyárában. Most azonban nagyon biztató terveik vannak a visszatérést illetően, lássuk, melyek is ezek!

A megsemmisülés elkerülése érdekében a cég kettészakadt, a Diamond Multimedia egyéb termékeit, például a világ első MP3-lejátszó sorozatát, a Riót a SONICblue vitte tovább, míg a grafikus egységeket készítő részleg neve S3 Graphics lett, amelyet a VIA Technologies vásárolt fel. A SONICblue ellen nemrég csődeljárás indult, az S3 Graphics azonban sikeresen átvészelte a nehéz időket. A VIA integrált lapkakészleteinek hála az ATI Technologies után a maguk 19 százalékával ők birtokolják a legnagyobb szeletet a mobil grafikus lapkák piacán.
Bár időről időre újabb integrált S3 Graphics grafikus magokkal találkozhattunk a VIA lapkakészleteiben, igazán életképes megoldást eddig nem tudtak felmutatni. Most azonban mindenképpen érdemes figyelemmel kísérnünk a cég körül zajló eseményeket, mivel a márciusi CeBIT kiállításon kiderült, hogy a korábban Columbia néven szereplő, végül DeltaChrome fedőnévvel ellátott lapkacsalád nem egyszerű, alsókategóriás, jelentéktelen próbálkozásnak ígérkezik, hanem rögtön ütőképes, DirectX 9-es megoldással kísérleteznek.

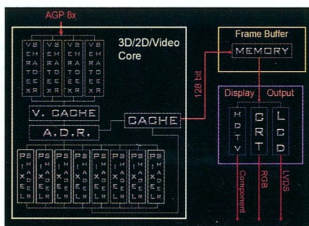
Az első hivatalos információk januárban láttak napvilágot; ekkor még úgy tűnt, hogy csak noteszgépekben találkozhatunk velük, azóta azonban bizonyossá vált, hogy a gyártó új zászlóshajója az átlagfelhasználók számára is elérhető lesz. Bár a DeltaChrome mindenképpen ki akar tűnni alacsony árával, szerencsére a pixel és vertex shaderek is hardveresek, így nem jelentkeznek majd olyan gondok, mint a SiS Xabre esetében. Az S3 Graphics legújabb megoldásától 300-350 MHz-es magórajelet és 600 MHz-nél gyorsabb memóriát várhatunk, igaz, a vezérlő csak 128 biten üzemel. Ez utóbbi miatt nem valószínű, hogy egy SiS Xabre II-höz hasonló meglepetésben lesz részünk, de a legtöbb felhasználó csak örülhet annak, hogy nem



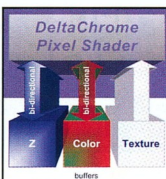
a Radeon 9800 Pro kap újabb ellenfelet, hanem valamelyik elterjedtebb, olcsóbb megoldás.
A termék felépítésében is megfelel a kor elvárásainak, nyolc pipeline található benne, és így is mindössze 45 millió tranzisztorból épül fel, ami közel harmadannyi, mint a GeForce FX 5800 125 milliója. Természetesen ez is azt mutatja, hogy nem lesz méltó ellenfele a Radeon 9800 Prónak, de a 0,13 mikronos gyártástechnológiának köszönhetően nemcsak az előállítási költsége nagyon alacsony, hanem az energiafogyasztása is, így ideális megoldás lehet a cég eddigi elsődleges célpontját jelentő hordozható számítógépek piacán is. Továbbá érdemes megemlíteni, hogy az ATI hiába uralja például több mint fél éve a felső kategóriát, az igazi hasznot még mindig a sokkal magasabb példányszámban eladott középkategóriás megoldásai hozzák.

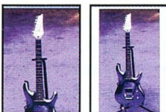
Az S3 Graphics három-három változatot készít az asztali és mobil gépek számára. A DeltaChrome M128 jelenti a mobil változat csúcsát, komoly háromdimenziós teljesítményt ígérve azoknak a professzionális felhasználóknak, akik útközben is dolgozni szeretnének. Az M64+ – ahogy azt neve is mutatja – csak 64 bites memóriavezérlővel készül, így jelentősen lassabb, mint nagyobbik testvére, ezért ideális az olcsóbb noteszgépekhez. Az M64+ MPM az ultravékony noteszgépek, illetve kézi számítógépek piacát célozza meg, ahol a kis méret és az alacsony hőtermelés mindennél fontosabb.
Az asztali gépek piacán a leggyorsabb modell a DeltaChromeF1, mely 8 renderelő pipeline-nal rendelkezik, és akár 256 MB videomemóriát támogat. Ez a kiadás a professzionális piacot, illetve a megszállott játékosokat célozza meg. A DeltaChromeS8 szintén nyolc pipeline-t tartalmaz, ára azonban nem fogja meghaladni a konkurencia által kínált négy futószalagos termékek szintjét. A legalsó kategóriát a DeltaChromeS4 képviseli a maga 4 pipeline-vel, de így is teljes értékű DirectX 9.0 gyorsító egy 8.0-s áráért. Információink szerint így is jelentősen gyorsabb lesz, mint a GeForce FX 5200-as sorozat. Az összes asztali DeltaChrome változatban megtalálható az eddig még sohasem látott nagyfelbontású, Macrovision védelmi rendszert támogató HDTV enkóder, mely akár 1080 soros megjelenítést is lehetővé tesz.
A háromdimenziós megjelenítés mellett a 2D-s környezetben nyújtott szolgáltatások különösen érdekesek. Az teljesen természetes, hogy a hatodik generációs DuoView-nak köszönhetően eltérő frissítési frekvenciát használhatunk mindkét kimeneten, az azonban már kevésbé, hogy a Chromotion Programmable Video Engine segítségével – egyedülálló módon – az MPEG2/4 és az iDCT mellett szinte bármilyen médiaformátum hardveres gyorsítása megoldható, ilyen például a Windows Media Video 8 és 9.

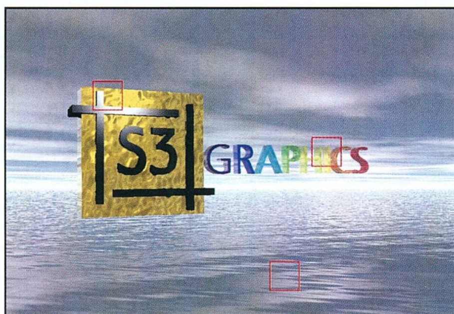




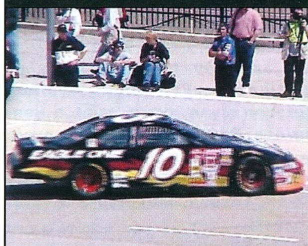









Videolejátszás BOB deinterlacing szűrővel


Videolejátszás WEAVE deinterlacing szűrővel


Videolejátszás a Delta Chrome ADT szűrőjével

A pixelenkénti adaptív deinterlace segítségével végre tökéletes minőségben élvezhetjük a televízióból felvett anyagot is, ugyanis az ott használt félképek összefűzése okozta minőségromlás megakadályozására az algoritmus minden képpontot egyenként megvizsgál, és az eddig ismert eljárások közül azt alkalmazza rá, amelyik éppen a leghatékonyabb.

Érdemes még megemlíteni az ArtisticLicense technológiát, amellyel valós időben rakhatunk különböző hatásokat, szűrőket a képre, így például – a mellékelt képeken látható módon – „domborművet" csinálhatunk belőle, vagy drasztikusan megnövelhetjük az élességét.

A PicturePerfect technológia hardveres GDI+ gyorsítást ígér, így a Windows 2000 és XP grafikus felületén bekapcsolható különböző effektek nem mennek a teljesítmény rovására. Hogy tudjuk, miről van szó: a címsorban megszokott színátmenet, a szépen fokozatosan előtűnő helyi menük, az egérmutató hatására kiemelkedő gombok és egyéb hasonló apróságok rendkívül sok erőforrást emésztenek, ha azt a videokártya nem segíti hardveresen.

Napjainkban az élsimítás már nemcsak a háromdimenziós játékok, hanem az egyszerű szövegszerkesztő használatakor is nagy szolgálatot tehet nekünk, ezt Windows XP alatt könnyedén engedélyezhetjük. Segítségével a betűket alkotó szélső képpontok kicsit átlátszóvá válnak, az eredmény pedig az eddigi fűrészfogasság megszűnése. A betűk élsimításán felül a Windows XP egyik legcsodálatosabb újítása a ClearType szolgáltatás volt, mely egy különleges eljárásnak köszönhetően sokkal élesebb betűk megjelenítésére képes LCD kijelzők használatakor, mint bármely korábbi megoldás. Az S3 DeltaChrome ezeket is igen hatékonyan képes gyorsítani, amivel ugyan az átlagos asztali számítógépek processzora alapból elboldogul, de ez nem mondható el a hordozható eszközökről.

Természetesen a korábbi supersamplinghez képest erőforrás-kímélő multisampling technológián alapuló háromdimenziós élsimítás és a pixelenkénti gammakorrekció sem hiányozhat a termékből, ez ma már alapkövetelmény.

Mivel a kézi számítógépek egyre jobban terjednek, mindenképpen érdemes megemlíteni az elsősorban ezeken élvezhető DeltaChrome szolgáltatásokat. Már az újabb ATI és NVIDIA meghajtóprogramok is lehetővé teszik, hogy képernyőnk képét 90, 180 vagy 270°-ban elforgassuk, de ennek túl sok hasznát nem vehetjük, ugyanis ezek a teljes képet elforgatják, így például az egér mozgása és a Start menü helyzete is megváltozik. Ezzel szemben az S3 Graphics új terméke lehetővé teszi, hogy TabletPC-nken minden gond nélkül nézegessünk például képeket.

Az S3 DeltaChrome tehát mindenképpen figyelemreméltó termék, alacsony ára és fogyasztása miatt biztosan nem marad vásárló nélkül. Ha háromdimenziós teljesítménye is az ígéreteknek megfelelően alakul, akkor igazi sikertermékre számíthatunk. A gyártó szerint megfelelő rendszerbe helyezve bőven húszezer fölötti pontszámot érhetünk el vele 3D Mark 2001-ben, kétdimenziós újításai pedig olyannyira egyedülállók, hogy már csak ezért is sok felhasználó számára a DeltaChrome jelenti majd a legjobb megoldást. Végezetül érdemes megemlíteni, hogy év végén megkezdődik a következő, DirectX 10 támogatású, Destination kódnevű lapka próbagyártása, amely nagymértékben megelőzi korát, hiszen az említett programozási felület megjelenése a Microsoft ígéretei szerint még nagyon messze van... ■ YVORL











NVIDIA GEFORCE FX 5800 ULTRA

> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 412-4300

Az ATI Radeon 9700 PRO tavaly augusztus 7-i bemutatásakor megdőlt az NVIDIA közel három évig tartó egyeduralma a felsőkategóriás videokártyák piacán. Azóta számos ígéretet és tervet hallhattunk a gyártótól, hogy nem kell aggódni, hamarosan megjelenik az NV30 kódnévre hallgató grafikus lapka, mely legalább kétszer olyan gyors, mint a konkurens R300. Azóta eltelt nyolc hónap, és csak most kezdenek a boltokba szállingózni a GeForce FX-ek. Lássuk, megérte-e a várakozást!

A CSOMAG TARTALMA. Szerkesztőségünkbe elsőként a Leadtek WinFast A300 Ultra került elegáns, fekete-ezüst dobozban. Ahogy azt a nagyobb gyártók felsőkategóriás termékeitől megszokhattuk, ehhez is temérdek minden jár, főleg, hogy a szokásos TV, D-sub (CRT) és DVI-I (TFT) kimenet mellett videobemenet is található rajta, amelyet egy igen érdekes átalakító kábellel vehetünk igénybe. Hogy ez utóbbit mindenféle drága program beszerzése nélkül használhassuk, a Ulead Videostudio 6.0 teljes verzióját mellékelik. Úgy látszik, a Leadtek igen jó kapcsolatokat ápol a Ulead Systemsszel, mert a Ulead MediaStudio Pro 6.5 mellett a Cool 3D 3.5 alkalmazást is birtokunkba vehetjük, amellyel a készítő ígérete szerint könnyedén készíthetünk látványos, háromdimenziós weblapokat. Tovább kutatva a dobozban találunk még két teljes játékot: a nem túl ismert Big Mutha Truckerst az Eutechnyxtől, és a Rage készítette GunMetalt. A kártyához adott meghajtóprogram ugyan tökéletesen működik, de használatát mégsem ajánljuk, mivel a cikk írásakor elérhető legújabb hivatalos NVIDIA Detonator (43.45 WHQL) használatával lényegesen jobb eredményeket érhetünk el, és a stabilitásával sem volt semmi bajunk. A CD lemezek és kábelek kihalászása után végre a kártya következik, amely nem mindennapi látvány. Az eszköz egész testét beborítja az alumínium „hűtőborda", amelyet nagyon nehéz bordának nevezni, mivel a felületén csak dísz-bemélyedések vannak, ez sajnos meg is látszik a hőfokon. Ahogy az a képen is látható, a Leadtek nem követte az NVIDIA referencia ajánlásait, és az FX Flow helyett saját hűtőrendszert használ, ezzel kapcsolatban szerzett tapasztalatainkról később még részletesebben olvashattok. A kártya elülső részén két ventilátor található az alumíniumborítás alatt, az egyik beszívja, a másik pedig kifújja a levegőt.



AZ ELSŐ BENYOMÁSOK. A kártya külseje, mérete és közel hatvan dekagrammos (!) tömege kétségkívül tekintélyt parancsoló, így igen bizakodva helyeztük a tesztgépbe. Rögtön jött is az első meglepetés: a Leadtek WinFast A300 Ultra lényegesen hosszabb a Club 3D Radeon 9700 PRO-nál, így számos alaplap esetében a behelyezés gondot jelenthet, tehát vásárlás előtt feltétlenül mérjük meg, hogy lesz-e neki elég hely. További apróság, hogy az újabb alaplapok AGP foglalatán található kis rögzítő fül bepattanása után a kártya kiszerelése nagyon nehézkes, mivel az említett pöcök a kártyát borító két alumínium lemez közé beékelődik, így többnyire csak csavarhúzó segítségével férhetünk hozzá. Nem túl lényeges, de kicsit bosszantó, hogy ha – az ATI kártyájával ellentétben – a külső energiaforrást nem csatlakoztatjuk megfelelően bekapcsolás előtt, akkor a monitoron nem jelenik meg erre figyelmeztető felirat, a kijelzőnk egyszerűen nem kap jelet.

ÜZEMBE HELYEZÉS. Szerencsére a kábel csatlakoztatása után minden tökéletesen üzemelt, bár a bekapcsolási folyamat (POST) közben a kártya hűtőventilátorai borzalmas hangot kibocsátva pörögtek fel, de néhány másodperc után elcsendesedtek – ekkor még nem értettük a jelenséget. Következett a meghajtóprogram telepítése: az NVIDIA lapkára épülő termékektől megszokott módon minden simán ment, úgyhogy már csak az újraindítás maradt hátra. Ezt követően a vezérlőprogram felhasználói felületének elemzése következett, ami az újabb Detonatorok esetében már megszokott rendszert követi. Aki nem látott még ilyent, annak a listás felépítés elsőre rideg lehet, de néhány perc használat után kifejezetten barátságossá, átláthatóvá válik.

Érdemes kiemelni a hőmérsékleteket mutató fület, melyet az eddigi kártyák esetén – megfelelő érzékelők hiányában – nem láthattunk. Két mérés értékeit követhetjük nyomon: az egyik a mag belsejének, a másik pedig környezetének hőmérsékletét mutatja. Kétdimenziós módban, szövegszerkesztés közben a nálunk járt kártya magja 59, környezete pedig 50 fokos volt, ezt erősen érezni lehetett a burkolaton is: pár másodpercnél tovább nem bírtuk szabad kézzel megfogni. Kicsit feljebb tekintve erősen mellbevágó dolgot láthatunk: „Maglassulási küszöb: 140°C". Ez azért nem mindennapi: az átlagos központi egység 90°C környékén szénné ég, a GeForce FX pedig 140°C-nál dönt csak úgy, hogy ideje lejjebb venni az órajelet... Na, de elég volt a bemutatóból, lássuk a teszteket!

A HŰTÉS. Első tesztprogramunk az Unreal Tournament 2003 2199-es változata volt, mely napjaink egyik legszebb játéka, és a HardOCP által készített tesztelő program segítségével könnyedén mérhettük vele kártyánk sebességét. Mivel a

> **3D MARK03**

	5800 Ultra 0xAA 0xAN	5800 Ultra 4xAA 4xAN	5800 0xAA 0xAN	5800 4xAA 4AN	9700 PRO 0xAA 0xAN	9700 PRO 4xAA 4xAN
3DMark03	5153	2803	4425	2157	4761	2494
3DMark2001	15022	10804	-	-	14828	10966

GeForce FX 5800 Ultra legnagyobb ellenfele a Radeon 9700 illetve 9800 PRO, és ez utóbbit egyelőre nem lehet beszerezni, ezért a Club3D Radeon 9700 PRO-jával mértük össze egy AMD Athlon XP 2700+-szal szerelt rendszerben.

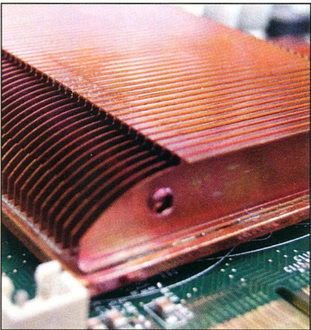
Ahogy rákattintottunk a tesztet elindító gombra, ismét szörnyű meglepetésben volt részünk: a bekapcsoláskor tapasztaltakhoz hasonlóan a kártya ventilátorai ismét elindultak, és olyan borzalmas hangot adtak ki magukból, hogy egy porszívót sem lehetett volna észrevenni mellettük. Ekkor még reménykedtünk abban, hogy talán csak az első 3D-s utasítás megérkezésének hatására indult rövid tesztről van szó, de sajnos később nyilvánvalóvá vált, hogy ez az iszonyat állandósul. Ráadásul a fordulatszám még csak nem is a terheltség vagy az aktuális hőmérséklet függvényében szabályozódik, hanem a legprimitívebb módon háromdimenziós környezetben bekapcsol, 2D-re visszaváltva pár másodperc múlva leáll. Mielőtt valaki azt gondolja, hogy mániákus csendimádók vagyunk, és teljesen érthető, hogy a mai kártyák ilyen hűtést igényelnek, a kártya hangereje a GlobalWin FOP 38, vagy más, másodpercenként hat-hétezret forduló ventilátorok zajával mérhető össze.

Ne higgyétek, hogy a hűtés körüli bonyodalmaknak ezzel vége. A tesztelés úgy tíz-tizenötödik percében borzasztó recsegés tört ki a kártyából. Mire a kikapcsoló gombhoz értünk volna, a zaj egy óriási reccsenést követően megszűnt. A kártya szétszedése után kiderült, hogy a két ventilátor egyikét – a képen látható módon – egy primitív, két oldalán ragadós papírdarab rögzíti a burkolathoz, amely a meleg hatására egyszerűen elengedett. Egészen elképesztő, hogy egy bruttó 150 000(!) forintba kerülő videokártyán ilyen színvonalú megoldással találkozunk. Ha esetleg nem ülünk a gép mellett, amikor ez bekövetkezik, akkor a túlmelegedés miatt a kártya órajele lecsökken, és sosem jövünk rá, hogy miért ilyen lassú... Mindez természetesen nem az NVIDIA, hanem a Leadtek hibája, amelyről eddig úgy tudtuk, hogy minőségi megoldásokat kínál. A saját hűtőrendszerük legalább olyan hangos, és sokkal megbízhatatlanabb, mint az NVIDIA tervezte FX Flow, úgyhogy nem értjük, hogy miért nem maradtak annál...



Ezek után erősen csalódottan és barátságtalan (hangos) környezetben folytattuk a mérést. Először az 1024x768x32-es felbontás mindenféle látványjavítók (élsimítás, anizotrop szűrés) bekapcsolása nélkül, viszont az összes beállítás maximálisra állításával próbáltuk ki. A HardOCP programjának köszönhetően a tesztek hét pályán futottak, így minden kiderült belőlük, amit az UT2003 meg tud mutatni. A helyzet igen érdekes lett, az egyik kártya az egyik pályán, a másik a másikon teljesített jobban, ami nagyon meglepő, mivel egy kivételével mindegyik nyitott, összetett térkép. A DM-Antaluson és a DOM-Suntemple-ön igen közel jártak egymáshoz, az NVIDIA legújabb megoldása mindössze 2 illetve 3,6 százalékkal győzött. A következő két pálya (DM-Phobos2, DM-Inferno) már jobban megmutatta azt, amire a két kártya felépítése közötti különbségből és az NVIDIA ígéreteiből számítani lehetett, Az ATI háromnegyed évvel korábbi megoldása 10 és 17,5 százalékos hátrányt szenvedett. Az utolsó három küzdőtér viszont az ATI-nak kedvezett: rendre 1,3, 0,7 és 3 százalékkal teljesített jobban a CTF-Face3, CFT-Citadel valamint DM-Asbestos pályán. Hogy az amúgy is vegyes képet még jobban összekavarjuk, ugyanezt a tesztet alacsony részletesség beállításával is lefuttattuk. Az állás teljes egészében más, mint az előbb: a 10 illetve 17,5 százalékos előnyből 3 és 4 százalékos hátrány lett, így az előbb felsorolt hét pályán az ATI Radeon 9700 PRO rendre 6, 6, 3, 4, 5, 0 és 7 százalékkal győzött.

Sokan azok közül, akik ilyen kategóriájú kártyát vesznek, megengedhetnek maguknak olyan monitort vagy kijelzőt, amelyik 1280x1024-ben is élvezhető frissítési frekvenciára képes, így lássuk ezt a felbontást, először magas részletesség mellett. Az eredmény ismét váratlan: a GeForce FX az ős-



> CODECREATURES CODEBENCH

	5800 Ultra 0xAA 0xAN	5800 Ultra 4xAA 4xAN	9700 PRO 0xAA 0xAN	9700 PRO 4xAA 4xAN
		1024x768x32		
Átlagos FPS	43.4	39.2		
Max. FPS	58	51		
Átlagos Sokszög/s	15.6	13.9		
Max. Sokszög/s	23.8	20		
Összes képkocka	5692	5141		
		1280x1024x32		
Átlagos FPS	34.8	21.8	30.9	19.1
Max. FPS	42	29	40	24
Átlagos Sokszög/s	13.1	8.9	11.5	7.7
Max. Sokszög/s	22.3	15.2	17	12.5
Összes képkocka	4560	2855	4039	2500
		1600x1200x32		
Átlagos FPS	27.7	15.8	24.1	14.4
Max. FPS	37	24	31	19
Átlagos Sokszög/s	11.4	7	9.6	6.2
Max. Sokszög/s	19.9	13.2	15.5	10.5
Összes képkocka	3629	2059	3157	1883

> JEDI KNIGHT II 1024X768X32

	5800 Ultra	9700 PRO
0xAA 0xAN	108.8	99.2
4xAA 4xAN	107	95

> UNREAL TOURNAMENT 2003 1024X768X32 – AZ ÉLSIMÍTÁS HATÁSA

	dm-antalus	dom-suntemple	dm-phobos2	dm-inferno	ctf-face3	ctf-citadel	dm-asbestos
5800 Ultra 0xAA 0xAN	174.520508	181.281479	170.587250	173.278931	165.807037	127.264412	205.035614
5800 Ultra 2xAA 0xAN	149.512604	156.457626	150.525146	140.589722	153.408752	120.759712	188.312927
5800 Ultra QuincAA 0xAN	149.571869	156.376846	150.056519	140.208939	153.244431	121.049507	187.543549
5800 Ultra 4xAA 0xAN	126.445618	130.396545	135.680130	110.368103	140.471878	118.086952	170.130371
5800 Ultra 4xSAA 0xAN	80.371567	88.078827	94.340668	65.727371	103.638275	89.461304	118.556389
5800 Ultra 6xSAA 0xAN	61.483276	64.491196	77.560020	50.251465	74.005875	75.619179	97.987633
5800 Ultra 8xAA 0xAN	48.116688	50.636955	61.562325	39.220139	59.884296	60.653816	78.668198
9700 PRO 0xAA 0xAN	171.080460	174.982986	154.669601	142.816513	167.880402	128.597931	211.115097
9700 PRO 2xAA 0xAN	143.458435	150.596207	137.317688	122.486008	156.080734	125.147423	184.544662
9700 PRO 4xAA 0xAN	119.701447	130.557999	124.249001	107.289986	144.061050	119.701477	165.281891
9700 PRO 6xAA 0xAN	103.173042	113.105179	113.736130	90.006393	100.118362	111.282288	140.342468

szes pályán győzelmet arat, ráadásul lényegesen nagyobb különbséggel, mint 1024x 768-ban: az eltérés 13, 13, 14, 18, 4,5, 3 és 11 százalék a két versenyző között. Bizonyára sokan nem értik, miért meglepő az, hogy a felbontás növelésével a GeForce FX kevésbé esik vissza, mint a Radeon 9700 PRO. A válasz egyszerű: az NVIDIA terméke ugyan 1 GHz-en futó GDDR-II memóriával van ellátva, de a 128 bites memóriavezérlő miatt ez csak 16 GB adatátvitelt jelent másodpercenként, szemben a Radeon 9700 PRO 620 MHz-es hagyományos DDR memóriájával, amely a 256 bites vezérlővel ellátva 19,8 GB/s elméleti maximumot biztosít. Az pedig köztudott, hogy a képpontszám növelése a memóriát sokkal inkább igénybe veszi, mint a feldolgozó egységet.

Alacsony részletesség mellett a kocka ismét viszszafordul, a CTF-Citadeltől eltekintve mindenhol a Radeon győz, így az eredmények rendre 4,5, 8, 3,5, 4, 7, -4 és 7 százalékos eltérést mutatnak.

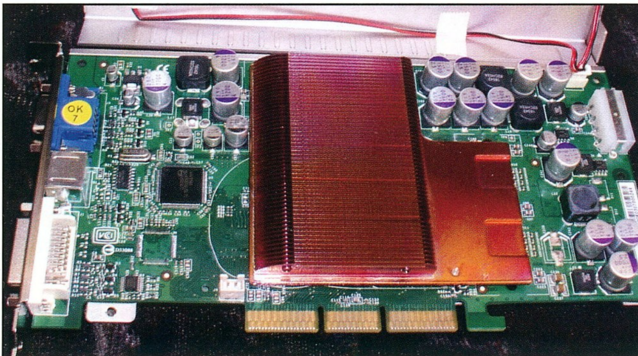
A felállás 1600x1200-ban sem változik jelentősen, így erre most nem térnénk ki részletesebben, úgysem érint sok embert közelebbről.

Az eddig elhangzottakból kiderült, hogy a két gyártó megoldása egymáshoz nagyon közeli eredményeket nyújt, ami már önmagában sem túl biztató, hiszen több mint háromnegyed évnyi fejlesztés van a kettő között, ráadásul a GeForce FX kétszer anynyiba kerül, mint vetélytársa, és ez az ár a GDDR-II memória miatt jelentősen nem is csökkenhet. A hidegzuhany azonban csak most következik. Aki ilyen kategóriájú kártyát vásárol, az nyilván elvárja a maximális képminőséget. Ehhez pedig nem kell más, mint anizotrop szűrés és élsimítás, melyek az elmosott textúrákat varázsolják tűélessé, valamint a rendkívül zavaró fűrészfogas széleket tüntetik el. Általánosságban elmondható, hogy bár az NVIDIA kártyája lényegesen többféle élsimításra képes (2X, Quincunx, 4X, 4XS, 6XS és 8X), mint az ATI-é (2X, 4X, 6X), de igazán szembetűnő javulást csak a 4X-ig bezárólag produkálnak, a magasabbakat pedig egyébként sem bírják élvezhető sebességgel nyújtani. Nagyon érdekes viszont a két kártya által alkalmazott eljárás hatásának összehasonlítása, ezt a CD-mellékletünk könyvtárában találjátok, mindenképpen nézzétek meg. A kiemelt képrészletekből egyértelműen látszik, hogy az ATI eljárása szebb képet ad, de a javulás az NVIDIA esetében is jelentős.

Ami a háttérben húzódó homályos textúrák kiélesítésével foglalkozó anizotrop szűrést illeti, itt is számos beállítási lehetőséget kapunk. ATI kártyák esetén a 2X, 4X, 8X és 16X mód érhető el, és ezeken belül választhatunk, hogy a teljesítményt előtérbe helyező performance beállítást szeretnénk

> UNREAL TOURNAMENT 2003 1024X768X32 – AZ ANIZOTROPIKUS SZŰRÉS HATÁSA

	dm-antalus	dom-suntemple	dm-phobos2	dm-inferno	ctf-face3	ctf-citadel	dm-asbestos
5800 Ultra 0xAA 0xAN AGG	174.520508	181.281479	170.587250	173.278931	165.807037	127.264412	205.035614
5800 Ultra 0xAA 2xAN AGG	167.543533	170.698853	160.068237	152.055923	161.358688	125.235367	200.393051
5800 Ultra 0xAA 2xAN BAL	118.778740	119.896294	123.239944	94.542854	139.373154	116.107620	159.852692
5800 Ultra 0xAA 4xAN AGG	160.518921	160.166214	153.389526	137.893112	155.623062	123.518105	197.716690
5800 Ultra 0xAA 4xAN BAL	107.541634	106.910988	115.159500	85.982307	125.334175	107.268677	149.013123
5800 Ultra 0xAA 8xAN AGG	155.690933	152.677032	149.582397	129.619141	150.843887	121.627823	196.743774
5800 Ultra 0xAA 8xAN BAL	107.553894	106.706703	114.509171	85.988831	124.221687	106.181076	148.831406
9700 PRO 0xAA 0xAN	171.080460	174.982986	154.669601	142.816513	167.880402	128.597931	211.115097
9700 PRO 0xAA 2xAN PER	170.505005	174.478287	159.779922	145.144791	169.360413	126.017075	212.339478
9700 PRO 0xAA 2xAN QUA	156.395813	160.288666	151.184937	130.318314	161.471207	124.517006	200.349533
9700 PRO 0xAA 4xAN PER	155.947556	161.513794	150.037735	131.328552	160.688644	119.085663	208.281189
9700 PRO 0xAA 4xAN QUA	136.174423	140.722778	138.547119	116.033859	144.395065	112.357285	183.501205
9700 PRO 0xAA 8xAN PER	147.902252	152.417389	145.107635	124.805603	147.915741	109.426323	202.677765
9700 PRO 0xAA 8xAN QUA	128.143143	129.709534	132.005966	109.832535	128.929932	101.734055	169.802704

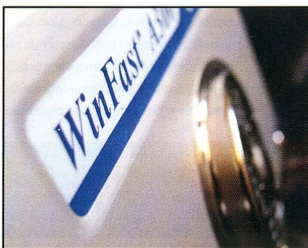


használni, vagy a minőség-orientált quality módot. A GeForce FX 2X, 4X, és 8X módra képes, szintén darabonként két változatban, melyeket itt aggressive (ez a gyors) és balanced (ez a szebb) módnak hívják. A különböző eljárások összehasonlításából ismét az ATI kerül ki győztesen: náluk a performance és a quality mód minősége között nincs nagy eltérés, így a performance mód lényegesen szebb képet ad, mint az NVIDIA aggressive módja.

Lássuk tehát, hogyan hat a két kártya teljesítményére az anizotrop szűrés (a táblázatokban AN), illetve az élsimítás (AA). Itt minden tesztet 1024x768x32-ben futtattunk, mert ezt használják a legtöbben, ráadásul feljebb már túl lassúak lennének mindketten.
Az élsimítást a GeForce FX önmagában még csak-csak elviseli, az anizotrop szűrést viszont már nagyon nem szereti. Mindenképpen érdemes átbogarászni részletesen a táblázatot, a különbség elképesztő. A 2X mód lassabb változatában a megszokott pályákon a Radeon előnye 25, 25, 18, 28, 14, 7 és 21 százalék, ez egész egyszerűen siralmas az NVIDIA részéről. Ha pedig hozzávesszük, hogy az NVIDIA lassabb módja az ATI performance eljárásának minőségével vetekszik, akkor az előbb említett értékek 31, 32, 23, 35, 18, 8 és 15 százalékra módosulnak. Végül nézzük meg a négyszeres beállítást. Ha mindkét kártyán a lassabbat választjuk, akkor az NVIDIA helyzete picit javul az ATI-val szemben: az eltérés 22, 24, 17, 26, 13, 5 és 19 százalék. Nézzük meg itt is az előbb említett kombinációt, ahol az összehasonlítás alapja a valós képminőségbeli eltérés: 32, 34, 34, 36, 23, 10 és 29 százalék.
A valós élet tükrözése érdekében a négyszeres élsimítás és a négyszeres anizotrop szűrés együttes használatakor elért teljesítmény összehasonlításához nézzük a Serious Sam: The Second Encountert. Mindkét kártyán a lassú módot használva a különbség 25 százalék, az ATI-n a gyorsat számolva pedig 37(!) százalék, gondolom, nem kell említeni, hogy melyik javára.
A többi tesztet nem részleteznénk több okból sem. Egyrészt a 3DMarkok nem tükrözik a valós alkalmazásokat, másrészt a helyzet gyakorlatilag változatlan, a látványjavítók bekapcsolása megöli a GeForce FX-et. Egyedül a CodeBench CodeCreatures tesztprogramjában viszi a pálmát egyértelműen a Leadtek A300 Ultra, de az is szintetikus tesztprogram, rendkívül fill rate-limitált, vagyis a GeForce FX 5800 Ultra 500 MHz-es magórajelével a Radeon 9700 PRO 325 MHz-e nem versenyezhet.

TUNING. A nálunk járt kártya sajnos igen csekély mértékben bírta csak a túlhajtást: a memória 1050, a mag 525 MHz-ig győzte. Néhány grafikonon láthattok 400/400 MHz-en futtatott eredményeket is, ennek oka egyszerű: a GeForce FX olcsóbb változata, az Ultra utónév nélküli 5800 400/400 MHz-en fut, így egy csapásra erről is megtudhatunk néhány dolgot.

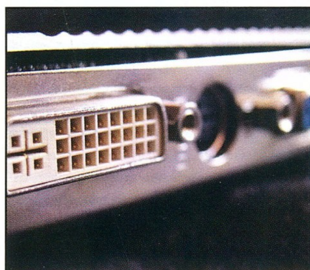
A GeForce FX név valószínűleg mindenki számára régóta ismerősen cseng, ami korántsem véletlen. Ha azt halljuk, hogy DeltaChrome, vagy Xabre II, keveseknek fog beugrani, hogy az S3 Graphics vagy a Silicon Integrated Systems (újabban a cég neve is Xabre) legújabb grafikus lapkájáról van szó - minden bizonnyal azért, mert nem előzte meg bemutatását akkora reklámkampány, mint a GeForce FX-ét.



Az NVIDIA egyedül olyan helyzetekben volt képes legyőzni az ATI-t, amelyekkel átlagos felhasználó nem igazán találkozik, a valós tesztekben rendre leszerepelt. Sajnos kiderült, attól, hogy ha valami újabb, és papíron jobb specifikációkkal rendelkezik, még nem biztos, hogy jobb is. Hiába a 107 helyett 125 millió tranzisztor, a 0,15 helyett 0,13 mikronos gyártás és a 325 helyett 500 MHz-es magórajel, nem váltja be a hozzá fűzött reményeket.

A hírek szerint az NVIDIA gőzerővel dolgozik valami teljesen új hűtőrendszer kidolgozásán, ez mindenképpen létfontosságú számukra, mert a jelenlegi hangerő tarthatatlan. Bár a május végén megjelenő következő NVIDIA lapka, az NV35 eddigi ismereteink szerint nem hoz jelentős újítást, mert a 128 bites memóriavezérlő 256 bitesre történő cseréjével párhuzamosan az olcsóbb előállítás érdekében GDDR-II helyett sima DDR memória lesz rajta, reméljük, hogy az optimalizációnak köszönhetően a sebesség is jelentősen javulni fog.
Ha nem így lesz, akkor legkésőbb az NV40 és az R400 kiadásakor mindenképpen nagy csata lesz a két gyártó között, a kiszivárgott pletykák szerint mindkettő jelentős változtatásokat hoz.

Javasoljuk tehát, hogy ha valaki mégis GeForce FX vásárlása mellett dönt, akkor előtte lehetőség szerint próbálja ki működés közben is. ■ **YVORL**

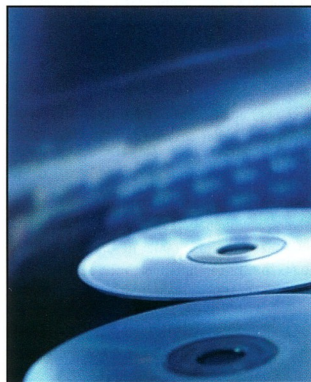




GRAB ROVAT



SVCD, AVAGY FÉLMEGOLDÁS KÍNAI MÓDRA. Elérkeztünk végre a várva-várt pillanathoz, amidőn elbúcsúzunk a VideoCD-től. Mostantól a Super VideoCD-vel fogunk ismerkedni, amely több okból is különleges formátumnak minősíthető. Az eredeti VideoCD szabvány az első generációs multimédiás PC-k korszakában született, amikor az MPEG-1 lejátszása még igen nagy gondot okozott a legtöbb asztali személyi számítógép számára. Bár a hozzáértő szakmai réteg meglehetős fanyalgással fogadta a VHS minőségű (eredetileg a VHS kiváltására szánt) VideoCD-t, de a formátum ennek ellenére szép sikereket ért el. Különösen a távol-keleti (nagyrészt illegális) videókiadás szerette ezt a kisfelbontású, de a szalagos formátumoknál nagyobb élettartammal kecsegtető médiát. Szokás volt mondani, hogy a VideoCD úgy néz ki, mint egy tízszer megnézett VHS szalag, de legalább nem romlik tovább a minősége – ha belegondolunk, ebben azért van némi ráció. Az asztali VCD lejátszók hihetetlen mennyiségben és nagyon olcsón kerültek piacra, még az egykoron házi-mozis szemmel is etalonnak számító LaserDisc (fiatalabb olvasóink többsége nem is tudja, hogy mi ez, egyszer még mesélek róla) lejátszók is támogatták a VideoCD-k lejátszását. A 90-es évek közepétől azonban egyre többet rebesgették, hogy végre valami új, valami igazán jó minőségű videós adattároló készülődik a nagy cégek titkos laborjainak a mélyén. Az igazi filmrajongókat ugyanis sem a LaserDisc, sem a csúnyácska, de olcsó VCD nem tudta kielégíteni, hiszen ezek egyike sem tudott versenyre kelni a moziban tapasztalható látványvilággal és hangminőséggel. A DVD annak rendje és módja szerint meg is érkezett. A VideoCD esetén használatos MPEG1-nél jóval rugalmasabb és jobb minőséget biztosító MPEG-2 szabványra épült, többcsatornás (MPEG vagy AC3, illetve DTS) hangtámogatással, anamorfikus képtárolási lehetőséggel. Csak éppen minden szépsége ellenére – mint minden technológiai újdonság - drága volt, és az otthoni videózás szerelmeseinek külön fájdalmat okozott, hogy a kezdeti ígéretek ellenére írható változatban nem volt elérhető (csak csillagászati áron). Ha ehhez hozzávesszük, hogy eleinte a DVD-Video gyártáshoz szükséges gyártói jogok és a gyártáshoz elengedhetetlen felszerelés is horribilis összegekbe került, érthető lesz, hogy a piac – különösen a feketepiac – miért keresett más utat. Kellett valami, ami kitölthette az űrt a régi, rossz minőségű VCD és az új, csúcsminőségű, de drága DVD-Video között. Az CD, pontosabban az írható CD megdöbbentő tempójú terjedése nyilvánvalóvá tette, hogy a közbülső megoldás alapanyagaként csakis a CD jöhet szóba. Így került képbe a Super VideoCD szabvány, amely a VideoCD-hez hasonlatosan fizikailag a CD lemezre épül, de a DVD-Video szabvány által is használt MPEG-2 videóformátumot használja. A Super VideoCD Ezzel a megoldással egy-egy korongon mintegy 40-45 percnyi, a VideoCD színvonalánál sokkal jobb minőségű anyag tárolható el. A Super VideoCD különösen Kínában kapott nagy támogatást (még állami szinten



is), ott dolgozták ki azt a néhány változtatást is, amelyeknek köszönhetően a Super VideoCD valójában kétféle változatban terjedt el végül a világon. E két verzió nem különbözik túl sokban egymástól. Az egyik a Philips által jegyzett, hivatalosan SVCD rövidítéssel is emlegetett eredeti formátum (nem tudni, hogy a DVD várható megjelenése miatt, vagy egyéb indokok alapján jegelték eleinte az SVCD-t, de tény, hogy a rendszer létezése sokáig nem volt nyilvánosan propagált), a másik a Kínában elterjedt Super VideoCD. A legnagyobb különbség a feliratozás formátumában van. Ugyanis DVD-Videóhoz hasonlatosan az SVCD/Super VideoCD lemezeken is lehetőség





van ki-bekapcsolható feliratozás elhelyezésére. Összesen négy feliratot tárolhatunk egy lemezen (két hangsáv mellett), amelyek között a megfelelően felkészített asztali lejátszóval tudunk választani lejátszás közben. Sajnos a szoftveres DVD-Video lejátszók egyike sem támogatja a feliratos SVCD-k lejátszását (pontosabban a feliratok megjelenítését), ezért PC-s lejátszásra értelmetlen ilyet készíteni. Mindenesetre azért megnézzük majd, hogyan tudunk ilyet alkotni. A feliratok tárolására tehát kétféle mód van, az egyik a Philips szabványos, SVCD módszere, a másik a kínai eredetű, úgynevezett CVD mód. Látványos különbség – a végeredményben – nem nagyon van, de legalább újabb kompatibilitási gond született (ezeket már megszokhattuk).





ASZTALI LEJÁTSZÓK. El is érkeztünk a legkényesebb kérdéshez: vajon az asztali DVD-Video lejátszónk támogatja-e az SVCD lejátszását? Nagy valószínűséggel igen. A távol-keleten ugyanis ez a formátum annyira népszerű volt, hogy bolond lett volna az a gyártó, aki kirekesztette volna magát a piacról a legelterjedtebb média bojkottjával. Eleinte gondosan ügyeltek rá, hogy az SVCD támogatása csak azokban a készülékekben szerepeljen, amelyeket eleve a távol-keleti piacra szántak, de egy idő után az SVCD támogatás szinte minden asztali lejátszóban alapfelszereléssé vált. Ennek több oka is van. Egyrészt az SVCD-támogatás jóval korábban megjelent az olcsó, no name kategóriában. Ezt a nagy gyártók megkésve, de később annál nagyobb elánnal igyekezték követni, hogy ne maradjanak ki a jóból (hasonlóan az MP3-lejátszáshoz, illetve a különböző képfájlok megjelenítési képességéhez, amiben szintén a névtelen, olcsó cégek voltak az úttörők). Másrészt bizonyára körülményes lehet az egyes régiók számára külön-külön korlátozott készülékeket gyártani (épp elég kín a DVD-Video formátummal egy időben bevezetett, és mára szigorúan betartatott regionális védelem), tehát ha valamelyik lejátszó távol-keleti forgalmazása okán kapott SVCD-támogatást, akkor minden bizonnyal az európai vagy amerikai piacra szánt változata is tartalmazza ezt. Ennek ellenére érhetnek bennünket kellemetlen meglepetések, tehát egy új asztali készülék megvétele előtt feltétlenül érdemes kipróbálni, hogy viszi-e a VCD és SVCD lemezeket (az írott DVD lemezek támogatásáról nem is beszélve). A feliratozás támogatása még további fejfájást jelenthet, a legtöbb – mostanában piacra dobott – lejátszó a CVD felirat formátumot támogatja, de a nagyobb márkák közül sokan a Philips szabvány szerinti SVCD alakot. További szerencsétlenség, hogy bár lehetőségünk van egy lemezen a két különböző feliratszabvány együttes használatára, de az ilyen kevert feliratszabványú lemezektől a legtöbb lejátszó kiakad. Az SVCD lejátszása önmagában kényes faladat a készülékek számára, mert a VideoCD-hez hasonló módon az SVCD adattárolása is MODE2 Form2 alakot használ (nagyobb felhasználói terület cserébe a rosszabb hibafelismerésért és -javításért), a VideoCD 1x-es olvasási sebességénél azonban kétszer nagyobb adatátvitelt igényel. Az SVCD-írás esetén tehát fokozottan kell mindarra ügyelni, amit a VideoCD égetése kapcsán emlegettem: lassan kell írni, lehetőleg jó minőségű lemezre, valamint a megírt korongokkal is finomabban kell bánni, mint a rendes adatlemezeinkkel (a VCD/SVCD lemezeket a zenei lemezekhez hasonló figyelmességgel kitüntetni – már akinél számít ez valamit).









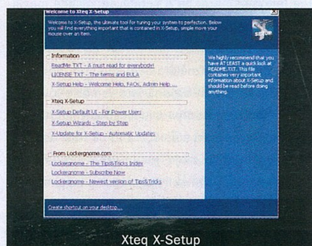
CBR, VBR, TÖBB MENET. Az előző cikkekben már kitárgyalt VideoCD formátum CBR, azaz Constant Bit Rate alapú. Ez azt jelenti, hogy az adatátvitel a pillanatnyi kép és hang jellegétől függetlenül mindvégig azonos. A VBR, azaz a Variable Bit Rate lehetőséget ad arra, hogy a különböző jellegű videoszegmensek eltérő adatátvitellel kerüljenek rögzítésre. Magyarán a kevés mozgást tartalmazó, minőségromlás nélkül is jól tömöríthető szegmensek esetén nem kell kihasználni a maximális sávszélességet, így spórolhatunk a hellyel a háttértárolón. Itt van az egyik előnye az SVCD-nek a VCD-hez képest, hiszen ez utóbbi a rögzített anyagtól függetlenül az 1150 Kbit/sec-es átvitelt kell, hogy használja, így a lemezen tárolható anyag hossza erősen kötött. Az SVCD esetén ezért nem lehet konkrétan megmondani, milyen hosszú anyag fér egy adott CD lemezre, hiszen ha jól tömöríthető videojelről van szó (sok állóképpel, kevés mozgással), akkor akár 50 percet is rögzíthetünk egy korongra, míg egy robbanásokkal tűzdelt, látványos akciófilm anyagából csak 35-40 percet lehet (érdemes) ugyanerre a lemezre elhelyeznünk.

A DVD-Video is így működik, ott az alkalmazott adatátvitel általában 5-6 Mbit/sec, de maximálisan 9-ig feltornászható, ha a képfolyam jellege megkívánja. Az SVCD esetében természetesen ez jóval kevesebb, a maximális adatátvitel 2520 Kbit/sec. Igazából a VBR használata nem kötelező, de a CBR alkalmazása esetén ugyanarra a lemezre jóval kevesebb és/vagy rosszabb minőségű anyagot tudunk rögzíteni, így erősen ajánlott. A tömörítési beállításokra legközelebb majd részletesen kitérünk, de elöljáróban annyit el kell mondanom, hogy a VBR-es SVCD-tömörítés esetén végleg el kell felejtenünk az egymenetes MPEG-tömörítést, ugyanis jó minőséget csak 2, de inkább három menettel kaphatunk majd. A többmenetes MPEG-tömörítés során a végleges anyag nem készül el az első menetben, hanem a tömörítő algoritmus többször végigfut az egész forrásállományon. A tömörítési paraméterek (maximális, átlagos és minimális átviteli sebességek) ismeretében a több menet lehetőséget nyújt arra, hogy a tömörítő program úgy használja fel a rendelkezésre álló területet, hogy a kényesebb szegmensek nagyobb átviteli sebességet (több helyet) kaphassanak a jól tömöríthető részekkel szemben. Az egymenetes és a CBR alapú tömörítés erre nem ad lehetőséget, az SVCD a többmenetes VBR módban tudja megmutatni, mire képes. Az igényesen elkészített SVCD jóval kellemesebb a szemnek, mint a VHS szalag képe. Egész estés film esetén három-négy CD-re dolgozva megközelíthetjük vele egy rosszabb DVD minőségét is – természetesen sok múlik a film jellegén és a lejátszás körülményein is. Mindenesetre az SVCD olcsó és kényelmes alternatíva, különösen TV-ből rögzített vagy családi felvételeink archiválására. Innen folytatjuk legközelebb! ■ **PPÉTER**

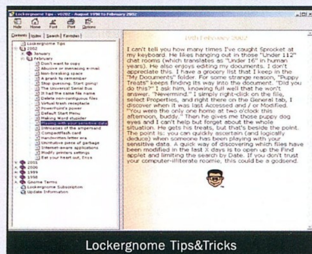
HARDVER FÓRUM

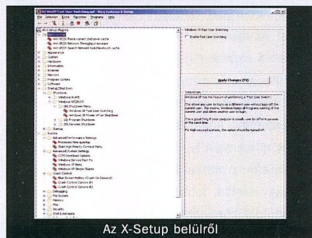
A nagy sikerre való tekintettel essék szó még egy csöppet a Windows XP beállítgatásáról. Rengeteg viszszajelzést kaptam azoktól, akik végrehajtották a módosításokat, és kivétel nélkül mindenki lényeges javulásról számolt be.

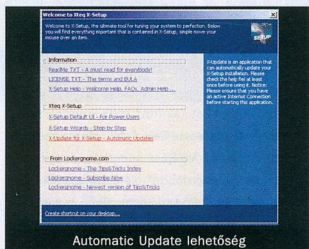
Ha valaki komolyabban el akar mélyedni az XP, vagy esetleg valamelyik régebbi Windows lelkivilágában, annak ajánlom az Xteq X-Setup nevezetű programot, amely letölthető a www.xteq.com webhelyről. A program maga két fő részből áll. Egyik része a Lockergnome tips and tricks, ezt csak olvasgatni kell, illetve érdemes. A másik rész pedig maga az X-Setup, amely rengeteg jól elmagyarázott változtatást hajt végre 98/ME/2000/XP oprendszerünkön. Azért mondom, hogy jól elmagyarázott, mert ez a programocska valóban elmagyarázza, mi mire jó, mikor mit érdemes megváltoztatni, és nem utolsó sorban a változtatásokat bármikor vissza lehet csinálni. A program tartalmaz belső keresőt is, így könnyen megtalálhatjuk a bennünket érdeklő dolgokat, például: autostart, UDMA stb.



Xteq X-Setup


Lockergnome Tips&Tricks


Az X-Setup belülről

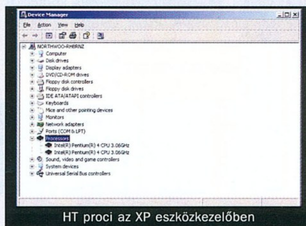


Automatic Update lehetőség

A programot még akkor is érdemes letölteni – freeware – ha valaki csak el akarna mélyedni az oprendszerek lelkivilágában, annyi hasznos, érdekes tudnivaló nyerhető ki belőle. Nem utolsó sorban a program állandóan fejlődik, az automatic update segítségével a legújabb okosságok is elérhetők.

A februári Gamerben Papabear kolléga már közzé tett egy rövid Pentium 4 hyperthreading-bemutatót, de ahogy írta is, az idő rövidsége miatt nem tellett többre. Nos, nekem már több idő állt a rendelkezésemre az alapos teszteléshez, miután nem kölcsönprocival, hanem sajáttal tudtam tesztelni. Elöljáróban el kell mondanom, hogy ilyen kellemes meglepetésben nagyon régen nem volt részem. Mert mi is történt az elmúlt években? Lépegettünk szépen egy-kétszáz MHz-enként először a Pentium III, majd a Pentium 4 skálán fölfelé. Több, és más utasításkészlet került a processzorba, az órajel felén futó másodlagos cache-memória bekerült a processzormagba, a gyártási technológia is nagyot fejlődött, ezzel együtt a processzormag mérete jelentősen csökkent. Igen, ennyivel gyorsabb is lett minden, de a változás nem volt frenetikus, éppen annyi volt, amenynyit az órajelkülönbség jelentett. Ezért vártam már nagyon a hyperthreadinges P4-et, hátha itt lesz az áttörés. Nézzük meg először a működési elvet.

A processzorban található sokmillió tranzisztor, illetve a tranzisztorokból álló aritmetikai egységek az utasítások végrehajtása során nincsenek egyformán igénybe véve, magyarán szólva az idő nagy részét "pihenéssel" töltik. Elmondható, hogy a processzor erőforrásainak legfeljebb 65 százaléka szabadon marad azért, mert a szerencsétlen proci egy időben csak egy feladaton tud dolgozni. Tegyük fel, megbízzuk a processzort azzal az egyszerű feladattal, hogy egy Excel-táblázatban számoljon át minden értéket az általunk megadott képlet szerint. A processzor bizonyos részei ezen a feladaton teljes erővel dolgoznak, amíg a többi egység a világon semmit sem csinál. A hyperthreading elképzelésekor éppen az volt a cél, hogy – a példánál maradva - az Excel-feladat végrehajtása közben bízzuk meg a procit egy másik feladattal is, amelyik mondjuk mp3-at kódoltat. Ha ez sikerül, akkor a processzor kihasználtsága elvben legalább 50 százalékkal megnő, ami szép eredmény. Mi kell ahhoz, hogy egyáltalán kipróbálhassuk ezt a technológiai újítást? Legelőször kell egy alaplap, amelyik támogatja a hyperthreadinget – legyen a továbbiakban a rövidség kedvéért HT -, ez ma már nem nagy szám, majdnem az összes Pentium 4-et támogató chipset alkalmas a HT procik fogadására. A második követelmény az oprendszer. A Windows XP és a Linux sok változata - a 2.4.18-as kerneltől fölfelé - eleget tesz ennek a követelménynek is. A harmadik a legnehezebb, egy ilyen processzor beszerzése. Van egy mondás, amely szerint mindennek eljön az ideje, akár a szalmakalapnak. Úgy látszik, processzor-fronton ez az év számomra kedvezően indul, a múltkori cikkben leírt kitűnő C1 steppinges P4 után hozzá tudtam jutni egy 3.06-os HT processzorhoz is. Ez a proci 1,550 V core-feszültségel működik, az 1,525-ös C1 stepping ismeretében ez nem meglepő. Az alaplapom adott, Asus P4T533R, HT támogatással, az oprendszer XP. Nagy izgalommal indítottam el a gépet, benne a 3.06-ossal. A bejelentkező képernyőn azonnal megjelent a két virtuális processzor – ne felejtsük el, hogy ez csak látszólag két proci, nem úgy, mint a valóságban, a fizikailag is többprocesszoros gépekben –, a bioszban pedig megjelent a HT enabled/disabled menüpont is. Néha ezt ki kell kapcsolni, erre majd viszszatérek később. Egyelőre semmi tuning, HT engedélyezve, XP indul, és azonnal felismeri a második processzort, telepíti a szükséges meghajtóprogramot, újraindítja a gépet.



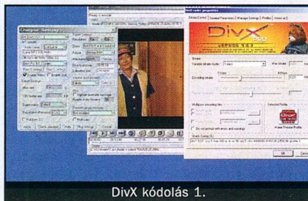
HT proci az XP eszközkezelőben

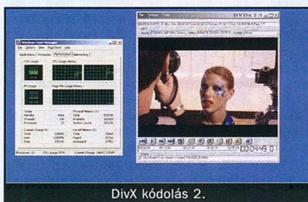
Mielőtt bármilyen tesztet, programot futtatni kezdtem volna, jó szokásomhoz híven gondoltam, megnézem, hátha megy az alapban 23x133MHz-es proci 23x166-on. Nincs csúnyább a telhetetlen embernél, igaz? Miután a 3.06-os jelenleg a technológia csúcsa, természetesen nem ment. De azért senki se higgye, hogy ennyiben hagytam a dolgot: addig szekíroztam a nyomorultat, amíg hajlandó lett stabil működésre 23x148 = 3404 MHz-en. Ez is több mint 10 százalék tiszta haszon. A proci alap core-feszültségének én maximum 1,65 V-ot engedélyeztem egyrészt a biztonság, másrészt a melegedés miatt. Legelőször futtattam a Prime95-öt jó három órán keresztül. Állítólag ez a program rambusz memóriás gépeken azonnal elszáll. Nos, én semmi ilyesmit nem tapasztaltam. Mikor ezzel megvoltam, előszedtem kedvenc programjaimat, lássuk, tényleg ér-e valamit ez a HT? Újabban sokat digitalizálok, amióta a DVD-írók olcsóbbak lettek, azóta régi, családi videókat, ma elérhetetlen filmeket digizek be VHS videomagnóról. Ezt az adatmennyiséget CD lemezzel nem lehetett volna győzni, a DVD lemezekre viszont adatformátumban írom ki az anyagot, így nem kell Virtualdubbal vagdosni, szóval az archiválás menete sokkal kényelmesebb. Aki már foglalkozott ilyesmivel, az tudja, mennyire igénybe veszi a real-time digizés-kódolás a legerősebb gépet is, főleg azért, mert – VHS felvételekről lévén szó – a deinterlace filtert is használnom kellett. Nincs külön capture-kártyám, egy Pinnacle PCTV Pro videobemenetét használom erre a célra, a capture program pedig a nagyszerű orosz iUVCR. De először kezdjük egyszerűbb teszttel.

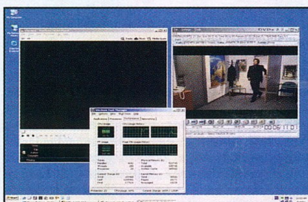
Nos, van énnekem egy 800 megabájtos teszt-fájlom, a Valami Amerika című film első része mpg formátumban. Tesztelés céljára ezt szoktam átalakítani avi formátumba a népszerű DVDx programmal, a képet DivX, a hangot pedig mp3 tömörítéssel. Itt jegyzem meg, hogy a DVDx program kimondottan támogatja a Pentium 4-es processzorokat, és ugyancsak megjelent a népszerű Virtualdub 1.5.1 szintén Pentium 4-re optimalizált változata, tehát ha valaki ezekkel dolgozik, a letöltésük kötelező.


Sisoft Sandra processzorteszt

Az előző – 3,16 GHz-en futó - processzorral – a megszokott beállításokkal – a processzorterhelés közel 100 százalékos volt, a kódolás jelentősen lefogta a gépet. A HT procival viszont ez az állapot teljesen megváltozott. Kódolás közben vidáman tudtam nemhogy netezni, hanem akár egy másik filmet is megnézni.


DivX kódolás 1.


DivX kódolás 2.


DivX kódolás, közben megy a Media player, az overlay miatt a lejátszott film sajnos nem látszik.

A divx-mp3 kódolás kb. 20 százalékkal lett gyorsabb, és elmondható, hogy ez a gyorsulás az egész gépen érezhető. Sokkal kevesebb – ha egyáltalán van – a homokóra, vidáman tudok egyszerre vírust keresni és kódolni – ezt is kipróbáltam. A VHS kazettákról történő digizés során is hasonló mértékű javulást tapasztaltam. Szóval az egész gép valahogy „fürgébb" lett, ha értitek, mire gondolok. De mi ennek a gyorsulásnak az ára? Először is a proci kb. 3 –5 fokkal melegebb, ha a HT engedélyezve van. Másodszor pedig vannak olyan programok, amelyek nem indulnak. Ilyen pl. a közkedvelt DC++ fájlcserélő, amelyik egészen pontosan elindulni elindul, csak épp a file-listák, ill. fájlok letöltése nem indul. A másik program a RegCleaner. Na, ez egyáltalán nem indul. A HT bioszban történő kikapcsolása után ezek a programok is mennek. Viszont a Norton Speedisk defragmentáló program is sokkal gyorsabb lett, ami a mai hatalmas kapacitású winchesterek mellett nem mindegy. Véleményem szerint a HT évek óta a legjelentősebb újítás, amelyet az x86-os processzorplatformon bevezettek. Senki ne essen abba a tévedésbe, hogy a HT csodát tesz majd. Csodák ebben a szakmában rég nincsenek, csak véres, lassú, nehéz fejlesztőmunka. A HT semmiképpen sem helyettesítheti a fizikailag többprocesszoros rendszereket, de az "egyet fizet, kettőt kap" processzor az általunk használt gépekben nem rossz befektetés. A rendszer valóban gyorsul, és ennek a gyorsulásnak a valódi mértékét a jövő programfejlesztései szabják majd meg. Ha jönnek a támogató programok, alkalmazások, játékok, akkor majd meglátjuk. Mindenesetre a HT több, mint biztató. Viszont felmerült bennem egy-két kérdés a jövővel kapcsolatosan. Hogyan fogják tudni a gyártók megoldani a processzormag egységnyi felületére eső hőterhelés megfelelő elvezetését? Ez különösen a 9 mikronos technológia bevezetésekor lesz kulcskérdés. Még kisebb processzormagok, még magasabb órajelek, még több felvett áram = óriási hőterhelés a lassan morzsányivá zsugorodó szilíciumlapocskán. Az IBM által már 1998-ban bejelentett SOI – Silicon-On-Insulator – technológia megoldaná ezt a kérdést. A Kék Óriás már 1999 második felében bemutatta az SOI technológiával gyártott PowerPC 750 típusú mikroprocesszorát. Ez a technológiai újítás magyarul azt jelenti: szilícium szigetelőanyagon. Anélkül, hogy túlságosan elmerülnénk a bonyolult műszaki részletekben, annyit érdemes tudni erről a technológiáról, hogy a processzort alkotó tranzisztorok nem közvetlenül a szilíciumrétegen, hanem a szilíciumrétegre felvitt üvegrétegen helyezkednek el. Az előnyök óriásiak, az üvegréteg megakadályozza a processzorokban közismert elektronmigrációt, azaz a nem kívánt elektronáramlást, ezzel a melegedést is csökkenti, és növeli az élettartamot is. Ezen kívül megszünteti a szintén közismert, és köztudottan nagyon káros parazita kapacitásokat a processzor belsejében. Ezt a technológiát azonban egyrészt bonyolultsága, másrészt pedig a szükséges anyagok megfelelő tisztaságának nehézkes biztosítása miatt nem könnyű alkalmazni. A melegedési gondokkal küszködő AMD az elmúlt évre ígért ezzel a technológiával készülő processzorokat, de ezeknek se híre, se hamva. Hasonlóképpen a kudarc okát sem tudjuk. Egy biztos: A jelenlegi technológiával és a hagyományos rendszerű levegőhűtéssel igen nehéz lesz a 4 GHz közeli Prescott magos processzorok élete.

A másik történet az energiaigény. Eddig egy Huntkey 400 W-os tápot használtam, ez a FeelV-ös házak tartozéka. A tuningolt processzor erősebb terhelésekor a core-feszültség bizony ingadozott 0,05 – 0,1 V-ot. Ez nem katasztrófa, de nem is jó. Beszereztem egy Enermax EG-465PVE típusú, 430 W-os tápot, amelyik megoldotta ezt a gondot. A processzorhűtésen is változtatnom kellett, a Fujiyama coolerről leszereltem a gyári ventilátort, és rákerült egy 7x7cm-es Titan ventilátor, amely alapban hőérzékelős volt. A hőelemet leszedtem, a helyébe beforrasztottam egy 47 kiloohmos potenciométert, ezzel tudom a ventilátor fordulatszámát szabályozni. A gépem a két potenciométerrel lassan úgy néz ki, mint egy régebbi táskarádió: az egyik a prociventilátort, a másik a szellőztető ventilátort szabályozza. Végül egy szolgálati közlemény: változott az e-mail címem, most kettő darab van, az oldman1@axelero.hu, illetve az oldman@hdsnet.hu.


Enermax EG-465PVs

OLD MAN

Alapvetően teljesen hülye vagyok, *(Ja ja - a törd.)* bár ezzel nyilván nem mondtam senkinek semmi újat, és talán nem is most van az első eset, hogy ilyen kimagaslóan nyílt önkritikát gyakorlok, de hát, ami igaz, az igaz. Nahh, szóval népek, arról van szó, hogy úgy tűnik, az előző havi kis elmebajnokság (amely Bolondokháza alcím alatt futott, ugyebár) miatt többen agyérgörcsöt kaptak, és ezt orvosolandó az ott közölt szösszenetekhez rémségesen hasonló jellegű, komoly mondanivalót tartalmazó levelekkel próbáltak nekem boldogságos órákat szerezni. Köszönöm, köszönöm. Persze, tudhattam volna előre – a szabadon hagyott sör is eltűnik, ha a Törd a közelben ólálkodik. *(*Korty, korty, korty - a törd.)* Egyébként szoktam ezeken a prüttyenéseken időnként jókat vigyorászni, az igazi mélyből, a szellem igazi belsejéből felböffenő extrahülye gondolatpamacsok talán az emberiség egyik legfontosabb kincsei közé tartoznak, és mint ilyenek, anyatigrisként védendők és ápolandók. Nincs is ezekkel semmi baj, ellenben a műtrágyaalapokon nyugvó megaműselyemutánzatú totálgagyival, melyekről néhányan úgy gondolják, hogy ez már igen, jót alkottam, ez itt már a netovábbok netovábbja, a jópofaság csimborasszója, ezt már mostantól kezdve egyetemi szinten oktatni kell, és ezért azonnal el is kell ezt küldeni a levrovba, van ott egy hülye, aki mindenfelét leközöl, a halhatatlanná válás tehát csak egy e-mailküldés eszközlésével megoldható, huss. Mondok erre én nektek valami igen okosat, tömören és lényegre törően: lópikulát. Az átlagosnál súlyosan alacsonyabban szárnyaló szellemi szintet tükröző, atomvakondot megszégyenítő mélységekbe leásó leveleket (képzavar by Én) továbbra is csak átlagos szemöldökrándulással fogom tudomásul venni, és át is lépek rajtuk ripsz-ropsz. Lefordítom nektek; aki nem értené, ez azt jelenti, hogy tanúsítsatok ti is önkritikát és önmérsékletet, és a küldés nyomógomb helyett a törlést részesítsétek előnyben az imént említett stílusú levelek esetén. Papír alapú hordozóról már nem is beszélve, gondoljatok csak bele, szegény fák, szegény postás, szegény én és szegény Törd. Utóbbinak ehhez mondjuk történetesen semmi köze, őt csak mindjárt jól fejbe fogom csapni, mert az egy dolog, hogy a sörömet nagy rendszerességgel felszívja, viszont már a kólám és a pizzám sincs biztonságban, rettentő.
Mellesleg, sziasztok, ez itten a levrov, tavaszi, könnyű, pihe-puha verzióban, és könnyűléptű tündéhez hasonlatos kiadásban (ez a részlet itt egy Lilytől származó szupertitkos módszeren alapuló cikkírási tanulmány alapján készült, melynek lényege, hogy hogyan lehet minden cikkbe belefogalmazni, hogy könnyűléptű tünde), mert már megint eltelt egy hónap, és ilyenkor itt ilyet szoktunk együtt csinálni veletek. Többek között.

GAMER EXTRA. Hello Braz! Azért bátorkodtam Neked írni, mert volna egy gondom, és nem tudom, kihez forduljak, remélem, Te is tudsz segíteni! Szóval, tegnap előtt (szerda) megláttam az újságosnál egy olyat, hogy Gamer Extra. Csütörtökön rohantam is megvenni, mivel szerdán nem volt nálam lóvé. De ez még nem is gond. A gond akkor keletkezett, amikor a CD meghajtóba helyeztem a Guru Gamer 01-es magazin CD-jét, amin a demók ill. egyéb progik voltak. A meghajtó olyan hangokat adott ki, mint az ALS a Mitsubishi Lancer Evo VI-ban, és nem olvasta be a CD tartalmát. Ugyanez történt a Freespace 2-nek mind a 3 CD-jével, kivéve azt a „förtelmes" hangot. Aztán megnéztem egy kicsit közelebbről a CD-ket, és akkor látom csak, hogy akkora görbületek vannak benne, mint a Monte Carlo rallin! De érdekes módon a másik újság (Gamer 02) CD-i sértetlenek. A Thief CD is frankó, meg a „cuccos" CD-k is! Nem szívesen reklamálok, de hova fordulhatnék ilyen gonddal? Mert nagyon kellene egy-két cucc azokról a CD-kről, meg a Freespace-t is kipróbálnám. Segítségedet előre is köszi! Amúgy nagyon „zsíííír" az újság, főleg a levrov!!! Üdvözlöm az egész szerkesztőséget! Csak így tovább!!! A Korr.-nak meg üzenem, hogy bocs a hibákért, ha esetleg betennétek a levrovba! **(Nem volt veszélyes – a korr.)** Ezt is köszi előre! Üdv.: ATTILA AS. WRC
Minden ilyen esetben, legyen szó akár Gamer, Gamer Extra vagy bármely más IPMA kiadványról (gyk.: Magyar PC Magazin, Multiplay), vegyétek fel a kapcsolatot a terjesztéssel. Ilyenkor nemes egyszerűséggel azt szoktam írni, hogy lapozzatok az impresszumhoz, és ott van minden szépen érthetően leírva, de most vettem magamnak a fáradságot, és ezt megtettem helyettetek, kutatásom eredményét pedig elétek is tárom. A telefonszám, amelyen érdeklődhettek 349-4768, amely, lévén budapesti, ezért kedves egyéb helyen élő magyarországi vásárlóinknak muszáj lesz eléírni, hogy 06-1, külföldi versenyzőknek pedig a +36-1 előhívókat, a Holdról illetve a Marsról nem tudom egészen pontosan, hogyan kell, ezt majd legközelebb. Egyszerű és nagyszerű módszer még az e-mail is, írjatok a terjesztes@ipma.hu címre, ezt a téma szakértői igen nagy rendszerességgel ellenőrzik. Nem győzöm eléggé hangsúlyozni, hogy minden cserebere, megrendelés vagy ilyesmi ügyben őket kell keresni, ők tudnak segíteni, mi meg nem. Természetesen az általad említett púpos, meg mittomén, milyen CD-ket ki fogják cserélni, és igen is, tessék csak nyugodtan reklamálni, senki sem harapja le a fejed vagy egyéb szervedet, kejne pánik. Azt nem tudnám megmondani nektek, hogy pontosan mitől lettek ezek a CD-k ilyen romok (értik ugye? CD romok lettek, éééértik ugye?), valószínűleg a szállítások és adott esetben nem megfelelő tárolások viselték meg őket, de hát sajnos az ilyen madárlátta CD-k esetében ez elő szokott időnként fordulni, mint ahogy a mellékelt példa is mutatja.

JÓ, HA TUDJÁTOK. Hi! Nem a győzelem a részvétel, hanem a fontos! JANE
Ja, ja, aha. Tördöm biztos ideírja, hogy ő kér elnézést, de hátha mégse, és akkor én kérek.

PARFÜM (LÁNY-MAIL MUNKACÍM, BÉTA VERZIÓ). Üdv, Brazil. Márciusi lapotokban nyugtáztad, mit tudom én, mér nem írnak a csajok. Lássuk! Talán azért, mert ez a lap – témájánál fogva – olyan teljesen pasidolog, mint a foci. Nem a divatfilinggel, eksönnörszökkel foglalkozik, hogy a nők minél nagyobb köre megvegye, vagyis igen csekély nőnemű olvasótábora van. Az olvasóként mégis szóba vehető női egyedek szerintem vagy szakmabeliek – ami tök baromság, mert ez totál férfiszakma, mint ahogy óvóbácsinak te se mennél..:o))
Utóbbi kijelentéseddel mélységesen nagy igazságot mondtál, az utolsó dolog lenne, hogy elmenjek óvóbácsinak, akkor már komolyan mondom, inkább elmennék dolgozni (nem mintha az óvóskodás nem lenne komoly meló, nem erre értettem, mielőtt bárki elkezd beszólni, és ütnöm kell nagyokat az orrokra), de erre, ha minden jól megy, még egy darabig nem lesz szükség. Viszont erről a férfiszakma-dologról alkotott véleményed mindenképpen hibás. Először is, a ámítástechnika, illetve úgy általában, az informatika egyáltalán nem a férfiak játszótere. Legalább annyi női egyed tevékenykedik ezen a területen, mint hím, legyen szó akár programozásról, akár rendszertervezésről, akár vizilóbébiről, ez utóbbi azonban ebben a mondatban értelmetlen, ne is olvassátok el, bár gyanítom, már későn szólok. Másodszor pedig, mi itt egyáltalán nem elsősorban a szakmabelieknek gyártunk jókedvet és mosolyt az arcra, hanem azoknak, akik a számítógépet szórakozásra, azon belül is leginkább játékra használják. És bár neked talán meglepő lesz, kisdobos becsületszavamra mondom, hogy az emberek e halmazában számos leányzat szerepel, jóllehet webböngészésre, csetelésre és e-mailküldözgetésre sokkal többen használják a PC-t, ez utóbbit neked sem kell bemutatnom. :)
Vagy... ha mégis női kézbe kerül, és beleolvas (lsd. én), annak az az oka, hogy a sors jótékony(??) keze összehozta egy olyan pasival, akinek az agytekervényei helyén mondjuk bájtok, NT és egyéb progik vannak, a szemei pedig úgy villognak, mint a monitor! Hja, a kezei pedig füstölnek, ahogy játék közben püföli a klaviatúrát. Na, ez az a pasi, aki megveszi a lapot, kis családja körében szépen imádkozik a szentekhez, és a Szűz Máriát igen érdekes pozíciókban emlegeti, miközben kipurcan a videokártyája. Ja, az újság az asztalon hever kiolvasás alatt, és... végiglapozom az újságot. Viszont nem kapok ihletet, hogyaszongya: „kerestemakukacot..." vagy „istenálgyonbrazilkirály" kezdetű versikét küldjek nektek. **(Nagy kár. Braz)** Nnna, az ilyen üzikből látszik csak igazán, mennyire pasiújság ez :o)) Hmm..., de tudod mit? Csernobilba tenyésztett ionizáló lebbencskockákkal foglak lebombázni, ha nem teszed be az újságba a levelet! Maradok továbbra is passzív hívetek AUREUS
Így ebből az utolsó kis fenyegetésedből azért valahogy mégis az a következtetést vonom le, hogy a levrov hangulata mégis csak megcsapott, mint a konnektorba dolgát végző szakmunkást a váltóáram. A kritikát köszönjük, de kevéssé valószínű, hogy férfitársaim magukba roskadva átgondolnák eddigi elvesztegetett életüket, és holnaptól rá se néznének a PC-re, elfelejtik minden eddigi rossz szokásukat, és csak a lányok okos és szép fejét simogatva füstölnének az ujjaik. Ellenben tartok tőle, hogy kissé ingoványos talajra tévedtél, a trendiségekkel, a divatfílinggel meg az eksönnörszökkel (erősen hátrányos helyzetű és nehéz gyermekkoromnak, továbbá hányatott felnőttkoromnak tudható be, de sajnos nem egészen vágom le ezt a dolgot, hogy mi a búbánatot jelent) *(Nekem se esik le... Lehet, hogy pasik vagyunk, azért? – a korr.)* foglalkozó magazinokról és olvasóikról ne tudd meg, milyen szépeket és milyen sokat tudnának mondani a férfinépek. Hagyjuk is, azért persze mindkettőre természetesen szükség van, hajjajj, de még mennyire, viszont azt azért ne várd, hogy mostantól összeeksönnörszözzük ezt a magazint. Sosem lehet tudni, hátha még a végén mégiscsak megszeretted, meg a hozzá kapcsolódó sok hülyeséget is, lehetsz még akár Quake Anya vagy Chipset Lady is, a lehetőségek végtelenek.

AMNÉZIA FOLYT. Szija Brazil koma! Ez az áprilisi Levrov nagyon jó volt! Megkérnélek valamire: rakd be ezt a levrovba pls.: HOL AZ AMNÉZIA FOLYTATÁSA?!?! (...) üdv: ENDOTHEMUS
Hm, hogy hol is a folytatása, hol is lehet. Nem emlékszem. Egyáltalán mi ez, amiről szó van? Különben sem emlékszem, hogy bárminek az akármilyen folytatásáról lett volna valaha szó.

TÖMJÉN. Csá Brazil! Tod, szerintem te vagy a legjobb arc ebben az egész újságban! A törd és tsa sehol se vannak! Mi lenne, ha te is írogatnál leírásokat. Tök jó lenne!

Igen, igen. Én is mindig ezt mondom, igen, és tessék, látiatok feleim szümtkhükkel, mik vogymuk, isa királyok és megaszátrok vogymuk, és a Törd és a Korr csak hamu vogynak, és ilyen leveleket még akkor is írhattok, ha történetesen ezen kívül semmi másról sem szóland, mert hiúak is vogymuk, és nagy arcúak is vogymuk, és marhára szeretjük, amikor ettől egy pár embernek agyvize felmegyend az egekig, és agyértrombózissal küzdenek, és egyébként meg tényleg igaz is minden, királyok és megaszátrok vogymuk. *(Írá ezt, s megdöglend. – a törd.)*
Van még egy kérdésem: még régen, amikor még nem ez volt a nevetek, akkor volt egy Nokia 7650 teszt. Annak a tesztnek az alján volt egy pár képecske. Ezek között volt egy olyan, amelyik egy szőke hölgyet ábrázolt... ööö... fura pozitúrában. Biztos észreveszed, ha megnézed. Ezzel kapcsolatban lenne egy bátor kérdésem: nem Lily az véletlenül? Höhö, na, ennyi! Légy jó, egyél sok gumicukrot, és igyál sört (lehet, hogy itt sok volt az és...)! ***(Valóban... ki is töröltem a feleslegeseket, úgyhogy már nem sok – a korr.)*** SVINDLER
Nem Lily volt az, bár kétségtelen tény, hogy bizonyos értelemben mutat némi szőke hajlamot, néha amolyan látens szőkének lehetne nevezni. De ezt én nem mondhatom, mert ő akkor engem fejbe ver, jól.

HW FÓRUM. Szia Brazil! Bocs a zavargatásért, de mi van OldMan Hardware Fórumával? Hetek óta nincs. Aggódom az Öreg úrért! Köszi: JÓZSI
Szívrohamodat elkerülendő felhívom becses figyelmedet arra a fontos tényre, hogy magazinunk havi rendszerességgel jelenik meg. Így ha Oldman rovatával csak 4 hetente találkozol (körülbelül, pontos értékekről és mellékhatásokról kérdezzétek meg újságosotokat vagy kocsmárosotokat), még nincs nagy baj, kár aggódni. Az Öreg egyébként köszöni, jól érzi magát, éppen nem ér rá, mert azon dolgozik teljes erőbedobással, hogy passzív segítségével az eddig 3654 megahertzen ketyegő, és immár lassúnak ítélt processzorát feltornázza a varázslatos 3945 megahertzes sebességre. A kísérletek jól haladnak, lapzártakor még nem vert meg senkit, aki az eredmények felől érdeklődött.

HARDCOREPARFÜM. Csá Brazil!!! Azé írok, me lány vagyok. (korr.: ha ki mered javítani, amit írok MEGHALSZ!!!) ***(Bah, ezzel nem mondtál újat – a korr.)*** Nekem a GTA 3 a kedvenc játékom, és ha v.kinek nem tetszik, leverem!!! Pl. a bátyámat... Az a k.cs.g a MAFIÁ-ért van oda. Amúgy azé írtam, me unatkoztam. Ja, ha nem leszek benne az újságban, meghatok... ***(Kit? – a korr.)*** Brazil, te kis g...nya, ne nézd le az íróidat! Na mék, csá: ORSY „POR"...
Nocsak, mi akadt a kezembe. Íme egy mindent elsöprő erejű bizonyíték arra, hogy vannak olyan csajok, akik kőkeményen nyomják a gamer bizniszt. Nem akarok vészharangokat kongatni, de ahogy elnézem, jó lesz vigyázni. Lehet, hogy mégsem érdemes odaengedni a lányokat a géphez, és mindenféle játékot megmutatni nekik, mert a végén sem a géphez nem férünk oda, sem a borogatást nem győzzük cserélgetni zúzódásainkon.

HÁZI FELADAT. Szevasz Brazil! Megmértem az összes Gurum meg Gamerem súlyát, és 12 kiló lett!! Hát ez remek, nem??? Asszem 29 db. BERTÓK GÁBOR
Sosem fogom megfejteni, hogy ilyen ötletek honnan a francból pattannak ki emberek fejéből, de talán pont ilyenek miatt szép a világ. Viszont ebből adódik a házi feladatotok, amelyet meg én találtam ki, bár ezek után nem túl eredeti, de szódával elmegy. Szóval, ha 29 db kiadvány 12 kiló, akkor hány kiló az eddig megjelent összes Guru és Gamer együtt, leszámítva belőle a ragasztást, viszont hozzáadva a CD-borítók súlyának köbgyökének a négyzetét úgy, hogy a fóliarészt ebből is kivonjuk. A helyes eredményt beküldők között három darab szeletelt, fél kilós Gamer magazint sorsolunk ki, közvetlenül az után, hogy befontam a szemöldökömet.

PROBLÉMAMEGOLDÓ ALROVATUNK. Hello, az a nagy problémám van, hogy nincs problémám. FEREE21 ALIAS PATIK FERENC
Király. Problémamegoldó alrovatunkat olvashattátok.

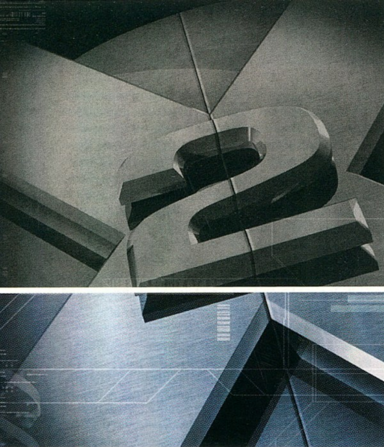
METÁLPARFÜM. Szia Brazil! Mi újság??? Csak azért írok, hogy legyen minek örülnötök... íme egy lány! Szóval nem tudom, hogy mi van abban, ha egy csaj Counter Strike-ot játszik!?? (pl. lehet, hogy egy csaj jobb játékos... nem!? Miért mondják: ha csaj és szőke, csak béna lehet!??? Pl.: a neten volt bénább is, mint én! =)) Ja, szerintem király az újság, meg ti is!!! Na, jók legyetek!!!
Szió: CSILLA
Ui.: Mondj már légyszi egy pár weboldalt, ahonnan HIM Love Metal albumjáról lehet szöveget szerválni! Kösszencs!!!
Tisztességes alkoholista becsületszavamat adom, hogy ma már több lányírta levelet akkor sem fogok berakni a levrovba, ha arra kér, hogy gumicukrot majszoljak vele sörágyon. De ezt még azért gondoltam, megosztom veletek okulásul, ne szőkézzetek csak úgy a nagyvilágba minden csajt, mert a végén jól pofán lőnek CS-ben, és csak néztek, mint bizonyos borjú a bográcsban, amikor nem érti, hogyan lett belőle pörkölt. Megjegyzem, ha így haladunk tovább, az elkövetkező hónapok levrovjaiba nagyítóval kell keressem a fiúk által írt leveleket: annyit piszkáltuk a csajokat, hogy írjanak és adjanak életjelt, hogy most aztán vérszemet kaptak, és írnak, és csak írnak és csak írnak. Pusszantás nekik. Pironkodva és nagyon csendben bevallom, hogy Csillánknak igaza van, ami a CS dolgot illeti, én pölö annyira béna vagyok ilyen játékokban, hogy indulás után uszkve fél perccel már csak azt szoktam nézni, mit csinálnak a többiek, mert engem valaki jól főbe lőtt, és jól röhög rajtam a rohadt. Ezt azonban tudjuk be gyakorlatlanságomnak, összesen nem játszottam ilyen játékokkal fél órát, sajnos olyan nagyon elfoglalt vagyok, hogy nem értek rá ilyenekre. (Szolgálati közlemény: Törd és Korr csendben van, nem kuncog, nem röfög, nem fulladozik, nem ír semmit!) A dalszöveggyűjtést most kihagynám, szolgálati közleményem ellenére úgy tűnik, mégis sürgősen rá kell húzzak mindkét elmebeteg barátom fejére egy söröskorsót. Üresen. *(Dalszöveg: a dalszoveg.lap.hu oldal esetleg jó kiindulási pont lehet – a korr.) (Én nőpárti vagyok him1-fra-de.magenta.net - a törd.)*

DEZING. Szia, azon gondolkodám, mi lenne, ha lenne designváltás az újságnál. Nem terveztek ilyesmit? Mert a mostani, az már egy kicsit sok ideje van, és hát ideje lenne újítani. Nem? DAVE13
Folyamatos, csendes kis átalakulást tervezünk. Ebből az okból kifolyólag csapatunkhoz csatlakozott öreg és kedves barátunk, Broáf Satyi, aki megbízható alkoholista, állítólag látott már Photoshopot és QuarkExpresst, és szintén állítólag van neki valami kis ízlése is. *(Van neki valamennyi – a korr.)* Utóbbi akár még igaz is lehet abból a tényből kiindulva, hogy ha sörözni megyünk, akkor kb. ugyanolyan söröket iszogatunk, és ugyanúgy hosszasan el tudunk nézelődni egy-egy jól sikerült és formás női popsin, azzal a különbséggel, hogy őt nem veri nyakon a Lily. Ami viszont teljesen azonos bennünk, az a hasonlóan formás kocka hasunk, a fejlett söröskorsó-emelgető izomrendszerünk, valamint határozottan egyetértünk abban, hogy a Törd hülye. De azért szeretjük...

REMÉNYSUGÁR. Kedves Brazil! Csinálhatnál Külön Levrovot a CD-mellékletre!! Ui.: Ha NEM teszel be, vagy ha NEM csinálod meg, elcsábítom A TÖRD.-ödet. <<GONOSZ VIGYOR>> És Lenyúlom a rovatodat. LECSO
Nem csinálok! Érted? N.E.M. csinálok!!! Sziiiiaaaa Töööööörd! De kááár, hogy el leszel csábítva, sírok, sírok, sírok, úgy, de úgy fogsz hiányozni... De tényleg. (Hazudtam) *(Van Isten! - a törd.)*

KLASSZIKUS. Sör, gumicukor, stábfotó. BARTÓK NORBERT
A sörrel és a gumicukorral nincs bajom, feltéve és meg nem engedve e kettő együttes fogyasztását. Mégse akarhatjátok, nem lehettek annyira gonoszok, hogy összecsavarodott belekkel szenvedjek a fajanszon, és görcsös vicsorral túlélési gyakorlaton vegyek részt... Na, de hagyjuk a horrort. Látom, nem tudtok eme klasszikusok nélkül élni, tulajdonképpen meg is tudom érteni a stábfotó kivételével; hát áruljátok már el nekem, édes drága tubicáim, ti mindannyian önsanyargató üzemmódban működtök? Vicceltem, inkább ne áruljátok el. Ha azonban továbbra sem lesztek jók, az lesz a vége, hogy elrettentő csapást mérek rátok, és fotósorozatot készítek a lapleadás utolsó óráit megörökítve, amint a néhány elmebeteg szörnyű fejekkel alkot. Ez ugyanis rettenetes. Ma pölö azt az igazi ökörséget követtem el, hogy a levrovot a csendes és kellemes otthoni szobám helyett a szerkesztőségben írom, ahol a Törd-Satyi páros éppen egymással pankrátormeccset vív, és ordibál, a Lily veri a fejüket, hogy inkább dolgozzanak, a Mocsy pedig elgyötörten azon szenved a földön ülve, hogy mikor és milyen újságot fogunk prezentálni, ha egyáltalán. Halmazati büntetés az lenne, ha a Korr is itt kakukkolna, de őt szerencsére önnön asszonya lebetonozta otthonában, így vele csak e-mail útján tartjuk a kapcsolatot, jóllehet ez is több, mint amit sok hétköznapi halandó elviselni lenne képes. Szóval itt ilyen dolgok vannak, ez leírva harmatos lányregény, képekkel illusztrálva azonban kőkemény horror, amelynek közlését talán senki sem engedélyezné, szóval talán mégiscsak hagyjuk ezt a fotó-témát.

Most pedig havi okosságrovatunkat befejezettnek nyilvánítom, mondhatnék olyan fullgyenge lejárt poént, hogy ez itt már az oldal vége, tovább írni nem érdemes, blablabla meg sallala, habár ha jól belegondolok, tulajdonképpen van benne igazság. De nem mondok, csak amit szoktam, hogy pusszantás, meg csóközön, kinek mi tetszik, hízzatok tovább kitartóan, és hát persze, hogy éljenek a csajok, akiket remélem nem felejtettetek el Húsvétkor jól meglocsolni, vagy ha igen, akkor tessék szépen bepótolni, nehogy elhervadjanak véletlenül. Aztán már csak keveset kell aludni, és megint megjelenik a Gamerbe csomagolt levrov. Na most már tényleg csók, jók legyetek.
BRAZIL
BRAZIL@IPMA.HU





www.cinematrix.hu/xmen, www.x-men-the-movie.com, www.marvel.com

X-MEN2

Képregényhősök, akciófilm, különleges számítógépes effektusok. Röviden ennyivel már lehet jellemezni az X-Men filmeket. De ez igencsak felületes hozzáállás lenne...









Pedig a felületes hozzáállás a divat, hiszen az X-Men nem az a kimondott művészfilm, sőt, kimondhatjuk, a képregény a legtöbb felnőtt szemében (akármilyen jól is mulatott annak idején például Pif és Herkules, vagy Bobo kalandjain) kifejezetten gyerekes, sőt, ciki. Kevin Smith ugyan kicsit javított a közmegítélésen, de M. Night „a 6. érzék óta semmi jó nem jut az eszembe" Shyamalan megint csak csökkentette a füzetecskék szociális elfogadottságát.

Való igaz, a hatvanas-hetvenes évek képregényei kissé sablonosak voltak. A gonosz ármánykodott egy sort, a hős megakadályozta az ördögi tervet, elkerülte a járulékos veszteségeket, majd belesétált/úszott/repült a naplementébe.

Stan Lee (a képregényipar Peter Molyneux-je, ha muszáj címkézgetni) ebbe az állóvízbe ejtett bele Sziklás hegységnyi kövecskét a Pókemberrel. Peter Parker már összetett személyiség, sőt, ember. Van magánélete (legalábbis próbálkozik vele), vannak félelmei, gondjai, kétségei, és legtöbbször – mint legtöbbünknek – iszonyatos pechje. Peter sorra veszti el szeretteit Pókembersége miatt, ráadásul olyan lapnál dolgozik fotóriporterként, amelyiknek a főnöke gyűlöli Pókembert.

Ezt a kissé perverz és tudathasító életérzést nagyította fel Lee az X-Men létrehozásakor. Egy csapat szuperlény olyan világ megmentéséért kockáztatja életét újra és újra, amely képtelen befogadni, sőt, különböző idő- és létsíkokban megpróbálja kiirtani őket.

Az X-Men tulajdonképpen a rasszizmusról, a kirekesztettségről és az elfogadásról, ill. annak hiányáról szól egy olyan világban, ahol az általunk ismert rasszizmus, a fajtabéli megkülönböztetés szinte teljesen eltűnt, mivel nagy, új „közös ellenséget" lehetett találni végre valóban faji alapon – hát persze, hogy a mutánsokat. A világ őrültségének példája, hogy eközben a hivatásos szuperhősöket sokszor sztárkultusz övezi (Fantasztikus négyes, valamint Amerika kapitány és csapata), legalábbis általában. Egyszerű akció-képregénytől teljesen szokatlanul hosszú órákon keresztül lehetne vitatkozni azon, hogy mi különbözteti meg a két csoportot az emberek szemében, és főleg kinek meddig terjednek a szabadságjogai hasonló helyzetben. Különösen el kellene, hogy gondolkoztasson ez sokakat manapság, amikor az USA (úgy is, mint a szabadok földje) és sok európai ország vezetése a terrortól való félelemre apellálva egyre keményebb rendelkezéseket és törvényeket kíván bevezetni lassan háttérbe szorítva az emberi jogokat.

Természetesen mindeme kissé kiábrándító gondolatokkal nem kötelező eljátszani, csak nem árt tudni, akármilyen hollywoodi akcióorientált feldolgozásban is látjuk viszont az X-Ment, az többről szól, mint hogy Superman fenségesen röpköd a békéért és az igazságért, Pókman pedig fel s alá pattog, mint valami álarcos, belőtt Yoda - csak észre kell venni.

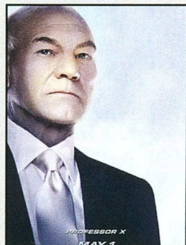
A SZAKMA DICSÉRETE. Bár nem szép dolog belekötni abba, aki éppen egy általam igencsak várt filmpremier előtti vetítésére invitál, de némi bírálat is illeti a hazai forgalmazót. Annyi fórum, annyi felháborodott hozzászólás ellenére továbbra is kitartanak a hibásan - mind az angol értelmétől, mind a Magyarországon bevezetet értelmétől (mely egyébként ugyanaz) eltérő - fordított nevek mellett. Így Rozsomák rajongótábora kaparhatja majd a multiplex falait.

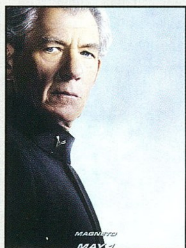
De hollywoodi tervek ide vagy oda, ismét mi leszünk a jobban informáltak rövid ideig, hiszen a hazai mozik egy teljes nappal a nemzetközileg meghirdetett időpont előtt, május elsején kezdik vetíteni a filmet.

EGY KICSIT A FILMRŐL IS. Végtére is ez a film elsősorban szórakoztatni hivatott. Az első rész - ahogy az illik – fél happy enddel ért véget. Rengeteg ember menekült meg, akik hamarosan elfeledkeznek erről. A mutánsok megítélése semmit sem javult, sőt, kissé romlott, a fő mu-













táns-ellenes Robert Kelly (Bruce Davison) szenátor pedig bár halott, az ebből adódó – végzetessé fokozódható - politikai bonyodalmak elkerülésére Mystique (Rebecca Romijn-Stamos) magára vállalja a szerepét időről időre.

Közben Xavier professzor (Patrick Stewart) birtokán folyik az ifjú mutánsok (Aaron Stanford, Shawn Ashmore) képzése, valamint az újabb, különleges képességű fiatalok felkutatása, még mielőtt azok véletlenül - vagy Mystique csapatának hatására - a sötét oldalra sodródnának. Vadóc (Anna Paquin) tanulja az önkontrollt, Logan (Hugh Jackman) kísértésbe viszi Jean Grey-t (Famke Janssen), Ororo (Halle Berry) szép, Küklopsz (James Mardsen) pedig sótlan fazon, de akkor is itt a helye a stáblistában.

És nagyjából itt kezdődik a második rész története, amelyről egyelőre nem sokat tudni a hivatalos közleményen – no meg egy-két erősen hápogó "bennfentes" információn kívül. Ismeretlen – ám valószínűleg különleges képességekkel felvértezett – elkövető (Kelly Hu, ha minden igaz) szörnyű terrortámadást hajt végre, és persze ez újabb lehetőség a mutánsellenességet meglovagoló politikusoknak, hogy süttessék magukat a népszerűségben mások kárára. És mivel nyilvánvaló, hogy az elkövetés időpontjában minden normális vagy szuperbűnöző éppen szabadságát töltötte, sikerrel uszítgatják a tömegeket.

William Stryker (Brian Cox) katonatiszt, aki korábban mutánsokon kísérletezett (itt jogos arra tippelni, hogy ennek véletlenül köze lesz Logan múltjához), a leghangosabb mutáns-ellenes. Embereivel elfoglalja az iskolát, és offenzívát indít a professzor tanítványai ellen. A bajban a mutánsok a legváratlanabb helyről kapnak segítséget – melynek PR-értéke igencsak vitatható. Magneto (Ian McKellen) megszökik műanyag börtönéből, és szövetséget ajánl Xavier professzornak. Elég egy szikra, és kirobban az első háború mutánsok és az emberek – vagy a két csapat tagjai - között. Mindez kiegészül a jól kitalált régi és új karakterekkel, rengeteg számítógépes látványelemmel, pörgős zenével, és még némi mondanivalóval is.

> SZUPERLÉNYEK ÉS MUTÁNSOK

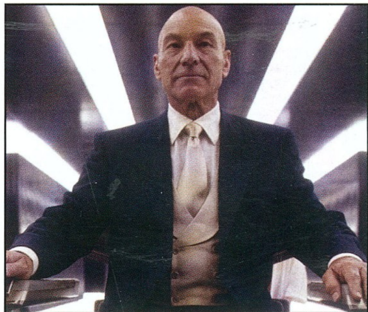
A Marvel univerzumában sokszor megkülönböztetik a mutánsokat és a szuperképességű embereket. A lények ugyan nagyjából ugyanolyan arányban térnek jó vagy rossz útra (netán remeteéletre), de képességeik eredete eltér. A szuperlények rendes, tisztességes balesetben vagy kísérletek során nyertek emberfeletti hatalmat, míg a mutánsok már képességükkel együtt születtek, ám az csak a pubertáskorban aktivizálódik. A mutánsellenes érzelmek éppen erre a genetikai változásra vezethetők vissza, ugyanis abból arra is lehet következtetni, hogy a mutánsok evolúciója előrehaladottabb, vagyis fejlettebbek a Homo Sapiensnél – és ezt az emberi önérzet nehezen viseli.

Stan Lee sötét humorára – ha ilyen helyzetben a humor egyáltalán elfogadható kifejezés – jellemző, hogy a mutánsellenes fellángolásokban és a későbbi népirtásban a fanatizált tömegek semmi különbséget nem tesznek a szuperlények és a mutánsok között, így a magyar képregényolvasó közönség is megtekinthette már Pókember sírját egy alternatív jövőben.

! GYERE VELÜNK MOZIBA!

Az InterCom, a produkció magyar forgalmazója 2003. április 30-án este 18 órára a Gamer Magazin olvasóinak 50*2 fő számára bemutató vetítést szervez a Hollywood Multiplex Duna Plaza 11-es termében. A jegyeket a 350-8179-es telefonszámon lehet igényelni április 29-én, 10 és 13 óra között. A jegyigényléseket „érkezési" sorrendben elégítjük ki. A szerencsés telefonálók a jegyeket másnap, április 30-án a szerkesztőségben vehetik át 10 és 13 óra között, a Gamer Magazin májusi számának felmutatása ellenében.

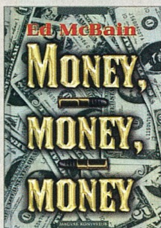
Telefonálj, és nyerj egy két főre szóló jegyet!



Néhányan sérelmezték, hogy az első részben az eredeti történettől erősen eltérően meséltek össze karaktereket. Való igaz, nem könnyű az írók és a rendező (Brian Singer) dolga, csak az eredeti X-Men füzet úgy a 470. rész környékén járhat, nem beszélve a rengeteg kiegészítő képregénycsaládról. De a képregények filmbe öntése nem könnyű feladat (elég szegény Spawnra, vagy Pókemberre gondolni), erősen el kell térni azok ritmusától. Így legalább a veteránok is jól szórakozhatnak a filmeken, ismerős lesz egy-két húzás, de nem tudnak előre mindent. További szívderítő tény, hogy az előzetesekben Árnyék (Alan Cumming) mellett feltűnik néhány képkockára Kitty Pride (Katie Stuart), sőt Kolosszus (Daniel Cudmore) is, így úgy tűnik, lassan összeáll pont az a csapat, amelyet a magyar képregényrajongók is megismerhettek – de remélhetően Vihar nem punk frizurával kezdi a harmadik, vélhetően befejező részt.

HA MÉG EGYSZER AZT ÜZENEM... Bár kissé magam ellen szólók, hiszen a szerkesztőségi telefon közel fél méterre van tőlem, de mindenkit arra bátorítanék, telefonáljon a jegyért, és ha netán nem jut erre ideje, akkor is nézze meg a filmet a későbbiekben. ■ **BULLSEYE**

KÖNYV



ED MCBAIN: MONEY, MONEY, MONEY

Nem sokkal karácsony előtt a Grover Park Állatkert oroszlánjai vadul csócsálnak valamit, amiről hamarosan kiderül, hogy meztelen női test. Mivel az állatkert oroszlánkifutójának egyik része a 87-es, a másik része pedig a 88-as körzet területén van, a két körzet illetékes nyomozói (Steve Carella és Dagi Ollie) kénytelenek együttműködni.

Miközben kollégáik jókat kacagnak rajtuk a faramuci ügy miatt, ők egyre különösebb dolgokba botlanak. Kábítószer-kereskedők, bérgyilkosok és titkos ügynökök kerülnek a látókörükbe, miközben igen nagy mennyiségű drog és még nagyobb mennyiségű pénz (hamis és valódi egyaránt) is szerepet kap az ügyben.

Magyar Könyvklub (2003)



IZÉHORDÁK

A kötetben szereplő írások közül néhányat korábban már olvashattunk más válogatásokban. A történetek egy része fantasy, egy része a természetfölöttiről szól, egy része pedig sci-fi, bár szerintem akadnak közöttük olyanok is, amelyek egyik kategóriába sem illenek bele igazán. Ettől függetlenül mégis van egy közös jellemzőjük: az intellektuális humor.

Az általában komoly szerzők (Michael Moorcock, Robert Bloch, Stanislaw Lem, Harry Harrison, Arthur C. Clarke, Robert Sheckley, John Wyndham) művei mellett természetesen olyan szerzők írásai is felbukkannak, mint Terry Pratchett, Kurt Vonnegut, Eric Knight, Roald Dahl, P.G. Wodehouse és Stephen Leacock.

Szukits Könyvkiadó (2003)

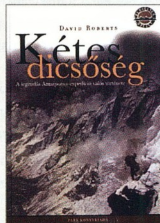


SVEN HASSEL: MONTE CASSINO

1944. Olaszország. A német katonák az elhúzódó háborúban komoly tapasztalatokat szereztek, mégis kénytelenek hátrálni a tapasztalatlanabb, ám légi fölényben lévő szövetséges csapatok elől.

A hátvédet a korábbi Sven Hassel regényekből ismerős büntetőszázad tagjai alkotják. Ők azok, akiknek életükön kívül már semmi veszítenivalójuk sincs. Az évek óta tartó borzalmak emberbőrbe bújt szörnyetegekké változtatták őket (bár korábban sem voltak éppen angyalok), akik senkit és semmit nem tisztelnek, akik nem hisznek sem Istenben, sem Hitlerben, sem a végső győzelemben. Viszont bármit megtesznek a túlélésért. És ezt az ő esetükben szó szerint kell érteni.

Aquila Könyvkiadó (2003)

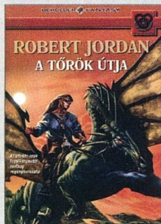


DAVID ROBERTS: KÉTES DICSŐSÉG

Nemrégiben olvastam, hogy a Mount Everest meghódítására igyekvő hegymászók számára az alaptáborban állandó internetkapcsolatot építenek ki. Így is tiszteletre méltó, de szerintem közel sem olyan szenzációs a teljesítmény, mint a múlt század ötvenes éveiben, amikor a hegymászók még modern felszerelés és megfelelő tapasztalat hiányában vágtak neki a nyolcezres csúcsoknak.

Az egyik leghíresebb expedíció a franciák nevéhez fűződik, akik az Annapurna tetejére kívánták kitűzni a nemzeti lobogót. Pontos térképek hiányában már a hegy megtalálása is hetekig tartott, az indulás sem volt egyszerű, és akkor a csapaton belüli ellentétekről még nem is beszéltem...

Park Kiadó (2003)



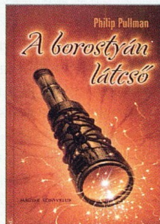
ROBERT JORDAN: A TÖRÖK ÚTJA

Az "Idő Kereke" sorozat nyolcadik könyvében végre használják a hosszú fejezetek óta jelen lévő Viharok Tálját, aminek eredményeként hirtelen beköszönt a tél, és ezzel mintegy mozgásba lendülnek az események.

Mivel az Újjászületett Sárkány miatt megosztott aes sedaiok legyőzték belső viszályaikat, hamarosan nyílt összecsapás várható közöttük. Rand megbízásából Perrin fontos és titkos küldetésre indul, ám a vele tartó nők (varázstudók és nem varázstudók egyaránt) igencsak megbonyolítják amúgy sem egyszerű helyzetét.

A kötet utolsó harmadában pedig sor kerül az Újjászületett Sárkány és a seanchanok inváziós hadseregének újabb összecsapására.

Beholder Kiadó (2003)



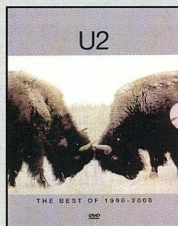
PHILIP PULLMAN: A BOROSTYÁN LÁTCSŐ

A "Sötét anyagok" trilógia befejező részében Lyrára és Willre az eddigieknél sokkalta veszélyesebb kalandok várnak. "Alászállnak" a holtak birodalmába, majd némi felfordulást maguk mögött hagyva távoznak, és "elhagyott" daimónjaik után erednek.

Így jutnak el a mulefák és a tualapik világába (közben fogalmuk sincs róla, hogy az egyház bérgyilkosa már a nyomukban van), ahol Lyra ismét találkozik Dr. Mary Malone-nal, az apácából lett tudóssal, és ahol olyasmi történik velük, amitől kissé helyrebillen a világ egyensúlya. Már csak a titokzatos kés által nyitott, és felelőtlenül nyitva hagyott ajtókat kell bezárni – egyetlen kivételével.

Magyar Könyvklub (2003)

ZENE



U2 - BEST OF 1990-2000 - DVD

Tudom, sokan vannak, akik nem szeretik a válogatáslemezeket, például azért, mert nincs rajta a kedvenc számuk, amelyet oly gyakran hallgattak, sőt meg voltak győződve arról, hogy valahol az a szám az előadónak is kedvence, szabadidejében is azt dúdolgatja, miközben fordít egyet a grillrácsán sülő hússzeleten. Ha viszont DVD-n adják ki a válogatást, akkor ez a gond megszűnni látszik a bonus trackek intézménye miatt, ahová is többnyire felkerülnek azok a felvételek is, amelyek a „hivatalos" válogatásból kimaradtak.

Az is igaz, hogy a U2 kilencvenes éveiből gyakorlatilag lehetetlen mindenkinek tetsző kompilációt szerkeszteni, jó kis vitákat lehetne a válogatás elveiről folytatni, pl. hogy ki volt az az emberinek alig nevezhető létforma, aki szerint a Please c. szám „csak" a bonus trackek közé jó. Persze, a The Hands That Built America a besztofbesztofba kerül, mert akkoriban közeledett a film bemutatója. A figyelmes olvasónak talán feltűnhetett, hogy magáról a csapatról nem írok semmit. Azt gondolom, hogy aki most eme DVD ürügyén találkozik az együttessel először, nos őbenne valószínűleg magától is felébred az érdeklődés a régebbi dolgaik iránt, pláne ha beletekint a U2 sur mer c. kis dokumentumfilmbe, és megkérdezi magától, vajon mindig ilyen elmebetegek voltak?



IBRAHIM FERRER - BUENOS HERMANOS - CD

Valahogy tart az ember attól, hogy előbb-utóbb kipukkad ez a Buena Vista Social Clubból lett szép nagy lufi. Lassan minden tagnak szólólemez-hegyei lesznek, lassan a minőség átcsap mennyiségbe, az ember némileg rezignáltan várja Ry Cooder kiadásában az utolsó kubai Ikarus takarítónőjének lemezét, mondjuk, „Az, amit a farmotor dalol" címmel. Már egy kicsit tartózkodva veszi kézbe a Ferrer CD-t, pedig tudja, hogy mesteri muzsikusok játszanak a rajta levő felvételen. De nem kell semmitől sem tartani, a dolgok nem fajultak el idáig. Itt van Orlando „Cachaito" Lopez, az akusztikus bőgő királya, és játszik a Grammy-díjas Blind Boys gospel együttes Alabama államból. (Tudjátok, onnan származik Forrest Gump is).

Ferrer első albuma 1999-ben jelent meg, majd pedig az Orchestra Ibrahim Ferrer Európában és Amerikában turnézott bezsebelve a rég járó jogos elismerést, hiszen a BVSC-ből rajta kívül mindenki bizonyos ismertséget, sőt elismertséget mondhatott magáénak. A 76 éves mester most sem mondott le a klasszikus kubai ritmusokról, mégis most a lassú balladák viszik nálam a prímet. Ahogy az ember hallgatja a lemezt, lassan azon kezd töprengeni, mennyibe is kerül a jegy Havannába, és hogy lehetne akkor menni, amikor Compay Segundo is épp ott játszik...



ST GERMAIN - TOURIST - CD

Ez egy régebben megjelent lemez, 2000-ben a Blue Note Records adta ki. Ez a cikkecske azoknak szól, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak róla, sajnálatos módon nem mindig sikerül ugyanis mindig minden jó zenét megjelenésekor meghallgatni. A kiadó valószínűleg ismert a jazz barátainak körében, csak néhány előadó a Best Blue Note Album Ever c. kiadványról: John Coltrane, Miles Davis, Art Blakey, Herbie Hancock, a US3 és még jó néhány neves előadó. St Germain lemeze viszont nem jazz a szó szoros értelmében, hanem csodálatosan eltalált mixe a különböző műfajoknak.

Ludovic Navarre - ő rejtőzik St Germain grófjának álcája mögött - nagyszerűen építi fel a számokat, a So Flute-ban megtalálható némi techno, dub és groove, szaxofonszólóval színesített funky, mindez majd 9 percben. Van néhány blues bekeverve, és John Lee Hooker is megszólal pár szó erejéig. Nincs viszont semmi a régi jazz-sablonokból, csak változatos stíluskeveredések. Techno, house, blues, dub, ambient sőt 1 alkalommal mintha Radiohead sample-t hallottam volna. („Minden jobb háztartásban akad egy O.K. Computer album" - Ismeretlen). Pár szóval tehát: ha szereted a stílusmixeket, amelyek már-már egy újabb egésszé állnak össze egy utazás során, kirándulj St Germainnel.

LUDDITAK.TILOS.HU

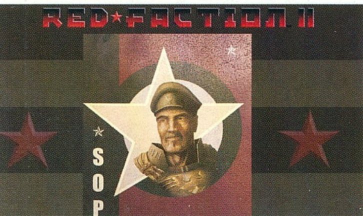
Anno a Szigeten egy koma lelkesen magyarázta, milyen jó kis koncerten volt, valószínűleg a Tilos sátorban, bár ebben nem igazán biztos. Volt ott két csaj, igazi bulihangulatot csináltak, bár amatőrök voltak, de szerinte jók, pedig ő aztán utálja a rapet, igaz, a közönségből poharakkal dobálták az előadókat. Sajna azt már elfelejtette, hogy is hívják magukat a lányok. Nemrég azonban küldött egy URL-t, mondván, itt található az MC lányok albuma, a zenekar áldásával letölthető, hallgassak bele. Letölt, belehallgat. Hmm, mi ez? Némi jóindulattal is demószintű anyag, alig valami keverés, néhány szerintem tisztán felvétel-technikai hiba. Ám az egyszerű alapokra nyomatott szövegek többnyire zseniálisak: van bennük sok humor, némi paródia, egy kis önkritika és sok-sok jó rím. Némi kísértést éreztem ugyan, hogy utánanézzek, mi a kapcsolat a Nyelvterület és a Fiáth lányok között, ugyanis a szövegeik néhol erősen hasonlítanak a Peer-féle rímekhez. Végül győzött a jobbik énem. Jobb, ha nem firtatunk ilyeneket, végül is csak a jól sikerült végeredmény számít. Ha van rá lehetőséged, töltsd le te is, van mp3, ogg, wav, tehát a választékra sem lehet panasz. Kezdd mondjuk az I'm So Pretty cíművel, így még többet tudhatsz meg a női lélek rejtelmeiből, majd jöhet a Falu és a többi, nem fogsz unatkozni. ■ STILLA

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL



TROPICO 2: PIRATE COVE

A Tropico langyos fogadtatása nem kedvetlenítette el a Frog Cityt (ők a játék fejlesztői). Új játékuk a XVII. századba, a karib-tengeri kalózok közé repít vissza minket. Az első résszel ellentétben a fő bevételi forrásunk nem a lakosság által megtermelt javakból, hanem a békés, és főként gazdag kereskedőhajók kifosztásából származik. A bázisként szolgáló szigeten rabok dolgoznak, ők állítják elő a tengeri portyákhoz nélkülözhetetlen felszerelést (szablyák, muskéták, ágyúk stb.). A 15 küldetésből álló hadjárat a fejlesztők szerint 60 óra tiszta játékidőt biztosít.



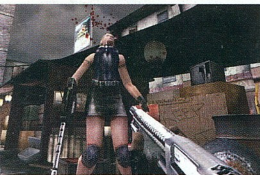
RED FACTION II

A következő hónapban nem lesz hiány folytatásokban. A Red Faction második részéről szóló pletykák eleinte arról számoltak be, hogy a PC-s átirat hiányozni fog a konzolverziók mellől, szerencsére azonban a hírforrások tévedtek, és PC-n is kipróbálhatjuk a kibővített grafikus motorral (Geo-Mod Engine) felvértezett játékot. Az első részhez hasonlóan itt is lehetőségünk lesz a hatalomtól zsákmányolt járművek vezetésére (tengeralattjáró, légsikló, harckocsi, battle mech). A magányos hős szerepkör viszont megszűnik, most már hatfős elit alakulat tagjaként kell megdöntenünk a korrupt kormányzó hatalmát.



POSTAL 2

Még meg sem jelent a játék, de már óriási port kavart fel. Több országban egyszerűen betiltották erőszakos cselekménye és véres képi világa miatt. A hírhedt játékhoz meglehetősen híres grafikus motor, nevezetesen az új Unreal Warfare párosul. A fejlesztők szerint a játék csak annyira erőszakos, mint amennyire a játékos akarja. Rajtunk múlik, hogy az idegesítő hétköznapi bosszúságainkat miként reagáljuk le, legyintünk a pimasz alkalmazottakra (ahogy azt az életben tesszük), vagy előrántjuk a shotgunt, és szétlövünk mindent (ahogy azt az életben szeretnénk).



DEVASTATION

Ismét egy játék, mely az új Unreal motort alkalmazza képi világának megjelenítésére. A Devastation a nem túl távoli jövőben játszódik, ahol a multinacionális vállalatok uralják a világot. Az utcai bandákból, zsoldosokból és megcsömörlött kommandósokból álló csapat nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a rendszer erőszakos megdöntését. 20 elképesztően jól kinéző pályán keresztül folyik a harc a hatalomért, ahol minden eszköz bevetése engedélyezett.

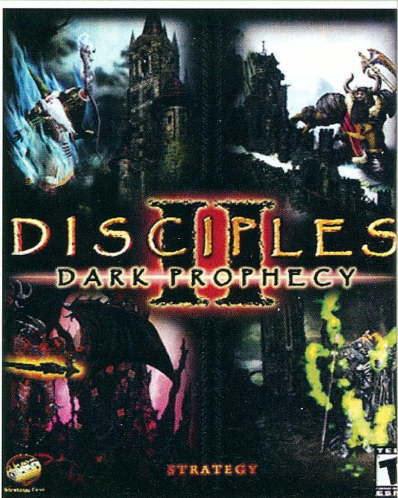
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Kiadó: Cenega
Fejlesztő: Strategy First
Web: www.disciples2.com

2002-ben a körökre osztott fantasy stratégiák taroltak. Három olyan cím is a boltokba került, mely méltán dobogtatta meg a műfaj kedvelőinek szívét. A három folytatás közül (Heroes 4, Age of Wonders 2, Disciples 2) talán a Disciples 2-t fogadta legjobban a nagyközönség, meglehetősen jó értékeléseket kapott mind a hazai, mind a nyugati szaksajtóban. Hosszas várakozás után végre megkaptuk a játék licencjogait, így nincs akadálya annak, hogy feltegyük a Gamer Magazin mellé. Aki szerette a Heroes-sorozatot, annak a Disciples is nagyon be fog jönni, ráadásul az első rész Gold változatát a mostani számhoz mellékeltük, tehát lehet szépen gyakorolni. Nem árt tudni azt sem, hogy hamarosan két kiegészítő is megjelenik a Disciples 2-höz, nem kizárt, hogy a következő számban azokat is teszteljük.

Gépigény: Pentium II/AMD 300 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. MÁJUS 30-ÁN JELENIK MEG!

2003/4. április Ára: 1494 Ft

MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

METROID PRIME

Na, ha eddig még nem vettél GameCube-ot, akkor most itt van az a játék, ami miatt muszáj lesz!

DARK CLOUD 2

Megint kiderül, hogy miért borul be, de a Sony ismét eloszlatja a kétkedés fellegeit

RESIDENT EVIL ZERO

Félelem és rettegés. Hét évvel az első után is kísért a múlt, de a Capcom most is nyerő nullást dob a JátékKockával

RAYMAN 3

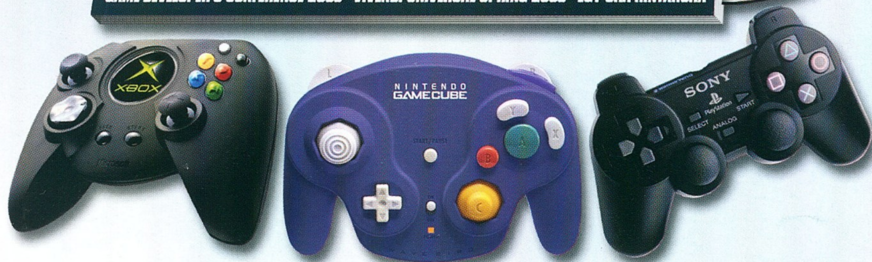
Se keze, se lába, de törzsvendégnek azért még most is jó lesz

TOVÁBBI VENDÉGEINK:

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
RACING EVOLUZIONE
SWORD OF THE SAMURAI
BREATH OF FIRE V
KUNG FU CHAOS
PRIDE FC

PLAY! 2003/4

GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2003 VIVENDI-UNIVERSAL SPRING 2003 EGY ÓRA RINTARORA



MINDEN, AMIT A KONZOLOKRÓL TUDNI KELL!